ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DES 16/32 BITS.

PRESENTATION
SUPERBASE PRO I
SIGNUM II
COMPTA III

MIDI : LA MUSIQUE CABLEE

DOSSIER :
JEUX DE ROLE

INITIATION :
ASSEMBLEUR
GFA : GEMDOS, MIDI

M 1681 - 9 - 25,00 F
3791681025006 00090
N°9 - Mai 1988 - 25 F

SUPERBASE PROFESSIONAL

LA REFERENCE ABSOLUE.

SICOB
HALL 3/3 DE 3006

Avril 1987, MICRO APPLICATION introduit SUPERBASE sur le marché français. La presse en souligne immédiatement le côté novateur, la puissance et la convivialité. Reconnu par tous, il devient le standard en SGBD et s'impose en moins de 6 mois avec plus de 60 000 exemplaires diffusés.

Aujourd'hui, MICRO APPLICATION présente SUPERBASE PROFESSIONAL, une base de données relationnelles encore plus puissante, enrichie de 3 nouveaux modules totalement interactifs : le générateur d'applications, le langage de programmation et l'éditeur de textes.

GÉNÉRATEUR D'APPLICATIONS

Grâce à l'éditeur de formulaires, créez vos propres applications. Insérez dans un même formulaire des données provenant de plusieurs fichiers. Créez des documents de qualité parfaite en y intégrant logo, graphismes et couleurs. Les données nécessaires sont importées, la saisie validée, les calculs effectués sans que vous ayez à programmer.

BASE DE DONNÉES

Allie à des capacités graphiques exceptionnelles une grande facilité d'utilisation grâce à ses commandes de type "magnétoscope". La base de données permet de modifier la structure des enregistrements sans en altérer les données. Sa capacité est illimitée (jusqu'à 16 Mo et 999 index par fichier). Elle est bien évidemment multi-fichiers, multi-index, multi-critères et relationnelle.

LANGAGE DE PROGRAMMATION DML

DML, le langage de programmation du SUPERBASE PROFESSIONAL, vous permet de profiter de toute la puissance de votre machine. Si vous en avez besoin, ce langage de quatrième génération vous permet de développer des applications complètes en quelques lignes de programmation.

ÉDITEUR DE TEXTES

L'éditeur intégré à la base de données vous permet de saisir tous vos textes et de réaliser facilement des mailings. Mieux, les textes peuvent être archivés dans la base de données pour être ensuite exploités (recherche, tri, sélection...).

AMSTRAD PC/ATARI ST/AMIGA COMPATIBLES PC AVEC GEM

Vous possédez SUPERBASE. Pour vous, une offre exceptionnelle permet de passer à SUPERBASE PROFESSIONAL. Pour en bénéficier, contactez votre revendeur ou MICRO APPLICATION.

SUPERBASE PROFESSIONAL, au-delà de la puissance et des performances du SGBD, votre solution bureautique complète. Bien sûr, les fichiers SUPERBASE sont entièrement compatibles et immédiatement utilisables avec SUPERBASE PROFESSIONAL.

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte-Cécile 75009 PARIS. Tél. 47 70 3244

☐ Je désire recevoir une documentation sur SUPERBASE PROFESSIONAL.
☐ Je possède SUPERBASE et désire profiter de votre offre exceptionnelle. Envoyez-moi les informations nécessaires.
☐ Je désire recevoir SUPERBASE PROFESSIONAL. Ci-joint mon chèque d'un montant de 2 490 F à l'ordre de MICRO APPLICATION.
☐ PC ☐ ATARI ST ☐ AMIGA

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

1 ST 9

EDITIONS MICRO APPLICATION

BNDOTTEM

1 ST n°9 - Mai 1988

SOMMAIRE

OUI-DIRE 4

INFOS 6

HARDWARE
Le Genlock tape l'incruste 10
Quand les durs raillent, les mous tiquent 28

HUMEUR
Humeur maligne 12

GRAPHISME
La table traçante Roland DXY 880 A 14

MUSIQUE
Step by Step : la musique pas à pas 18

PRESENTATION
Superbase Pro, dans la grande forêt de l'informatique, l'éléphant convivial 24
Signum 2, un traitement de texte aux frontières de la PAO 50

COIN DU PRO
Compta III, une comptabilité pas comme les autres 30

BIDOUILLES
Un testeur de RS-232 33

INITIATION
Programmation en Assembleur du 68000 (Leçon 2) 34
Midi en GFA Basic (4) : message Midi, message exclusif, message secret 38
Du fichier séquentiel à la base de données (2) 41
Maîtrisez Gemdos (4) 42

AU PIED DE LA LETTRE
Ce mois-ci, un courrier interactif 44

VERTICAUX
VideoTeaser et *Galanterie* 46

MOUTONS À CINQ PATTES
Quantum Paintbox 48

FICHES CUISINE
Les outils graphiques 52

1000 KM AVEC...
Un utilisateur de *Superbase* s'exprime 54

PETITES ANNONCES 56

A VOTRE AVIS
Le sondage qui peut vous faire gagner un 520 ST 57

DOSSIER
Jeux de rôle sur ST 60

JEUX 66
Gunship, Predator, Oids, Jinxter, Spidertronic, Slaygon, Dark Castle, Slapfight, Ultima IV, et *UMS*.

EDITO

TU ME FENDS LE CŒUR !

Nous avons reçu beaucoup de réponses à notre enquête lecteur du mois dernier. Nous sommes en plein dépouillement, et non pas dépouillage comme le suggèrent certains à propos des élections. Continuez comme cela, car nous prenons à cœur de vous faire un journal à la carte. A propos, le premier gagnant s'appelle M. Brun et il est de... Marseille. Ce n'est pas une "Pagnolade", il gagne un 520 STF, ce qui tombe vraiment très bien, car c'est justement la machine qu'il désirait acheter.

ON SE PIQUE AU JEU

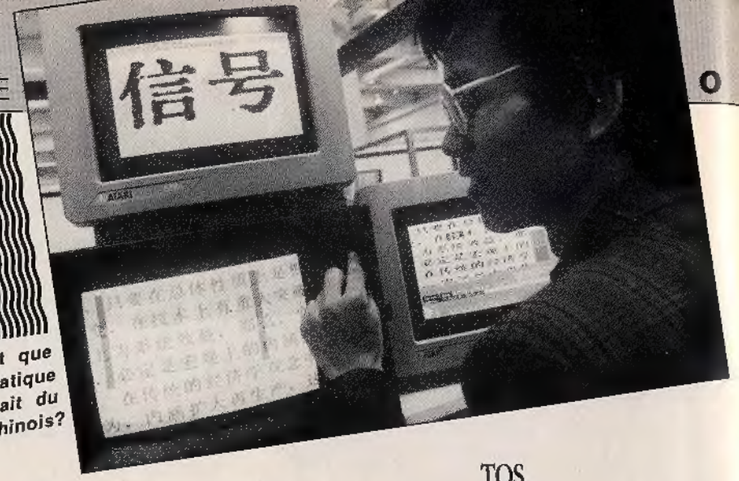
La rubrique Jeux, qui a l'heur de vous plaire, s'étoffe. Nous ferons régulièrement un dossier pour vous permettre de choisir les jeux les plus proches possible de vos désirs, et de votre niveau.

DES TIERCES ET DES QUINTES

Nous profitons de la sortie de "Covers", sorte de pompage de morceaux du Top 50 à bon marché, pour revenir sur le fameux Midi incorporé à nos chers ST. Cette norme intéresse un grand nombre d'utilisateurs, mais leur pose quelques problèmes de compréhension et quelques confusions.
On ne laisse pas pour autant sur le carreau le domaine dit professionnel avec *SuperBase Pro, Signum II, Compta III*... et nous inaugurons une nouvelle rubrique, "Les moutons à cinq pattes", qui traite des logiciels partant d'une excellente idée mais qui, pour une raison ou une autre, resteront inutilisables ou inutilisés.
Belote, rebelote... et dix de der.

François Dupin

1 ST est édité par Laser Presse S.A. : 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. **Directeur de la publication** : Jean Kaminsky.
REDACTION
Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet. **Rédacteur en chef** : François Dupin. **Secrétaire de rédaction** : Catherine Auberger. **Rédaction** : Stéphane Schreiber. **Ont également collaboré à ce numéro** : Ch. Chatillon, J. De Schryver, J. Duphly, A. Forqueray, A. Fragola, J.M. Konn Konn, A. Kuhu, A. Lartiche, F. Leduc, M. Martin, Pat, et J. Rippert.
FABRICATION
Directeur de fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction** : Françoise Kergreis. **Maquette** : Thierry Martinez et Marc Soria-Piles. **Photogravure** : Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Balleriaud.
ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements** : Martine Lapierre. Tél. :(1) 43.98.01.71.
Comptabilité : Sylvie Brouxel.
PUBLICITE
Régie publicitaire : Néo-Média, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (1) 43.98.22.22. **Chef de publicité** : Thierry Cagnion. **Assisté de** : Mick Deret.
Photocomposition : Composcopie. **Impression** : SNIL-RBI. **Commission paritaire** : en cours. **Dépôt légal** : 2e trimestre 1988.



Qui a dit que l'informatique c'était du Chinois?

MICRO-APPLICATION DEMENT...

Certaines mauvaises langues faisaient courir un bruit selon lequel Micro-App allait se faire racheter. La direction de cet honorable établissement nous signale que c'est absolument faux et que tout va bien à bord !

LA FOIRE AUX DOMPUS

Après le club Station — qui a été le premier à importer des logiciels du domaine public en France —, tout le monde se met à en faire autant : Cenacle, l'OI, Atari Mag... C'est plutôt bien pour les utilisateurs et puis, ça peut rapporter gros... vu que c'est gratuit !

STRASBOURG

26, 27 et 28 AVRIL 1988

PAVILLON JOSEPHINE

PARC DE L'ORANGERIE

1er SALON EUROPEEN DE L'INFORMATIQUE POUR TOUS

ORGANISE PAR L'A.D.E.I.

ASSOCIATION POUR LE DEVELOPPEMENT DE L'ENSEIGNEMENT DE L'INFORMATIQUE

8, Rue Sleidan 67000 STRASBOURG Tel: 88-60-31-30

BANQUE POPULAIRE vie associative

Europe 2

TOS

Le monde d'Atari est en pleine mouvance. Il suffit de lire les news ci-dessus pour s'en persuader. Il était largement temps de remettre en question les bases même de la machine... Ça ne fera jamais que la quatrième fois !
Le TOS va être modifié. La nouvelle version devrait comprendre le GDOS et les routines TurboDOS de Dominique Laurent... une espèce de consécration pour notre programmeur français favori !

BLITTER

Attention à votre blitter, il pourrait prendre feu... C'est petit, ça va très vite, alors ça chauffe beaucoup et ça se consume ! Ce n'est pas une blague, on a déjà recensé une dizaine de cas de blitter ayant pris feu...

BORLAND

Ouf, je peux enfin vous en parler puisqu'ils ont été présentés au Cebit d'Hanovre : Borland prépare une version de *Turbo-C* et de *Turbo-Pascal* pour ST... *No comment.*

EXCEL

Excel est le must en matière de tableur sur 68000... Il tourne sur Mac. Pas de problème, LDW nous prépare un petit clone.

CD-ROM

Ils sont là, ils sont tous là... Enfin, il y en a au moins deux. Les CD-ROM d'Atari sont arrivés. Ils sont beaux, avec une télécommande, un son impeccable mais une interface pas vraiment au point... Ils y arriveront un jour ; ne perdons pas confiance en Jack !

PAS DE PAO

Tout le monde sait déjà (ils l'ont crié assez fort) que le *Rédacteur* est le traitement de texte officiel d'Atari et *Time Works* en est le logiciel de PAO non moins officiel... Le problème, car il y a un problème, c'est que *Time Works* n'est toujours pas disponible à l'heure où j'écris ces lignes. Gasp, Atari va- t-il devoir se rabattre sur *Publishing* ? Mais non, rassurez- vous car *Desk Set*, le PAO d'Atari Corps (développé par Geo Graphics) est enfin terminé.
C'est un logiciel de mise en page de photo-composition professionnel, autant vous dire qu'il est absolument imbuvable pour les néophytes.

PRESSE

C'est bien dommage, deux de nos confrères viennent de disparaître, *Analog* et *STlog*... Ce n'est pas parce qu'ils étaient introuvables en France qu'il ne faut pas pleurer leurs disparitions.

SCANNER

Fini les petits Handy ou les très chers Haws, un scanner qui remplace votre tête d'imprimante est commercialisé en Allemagne. Il coûte approximativement 1 000 F et sa qualité est largement égale à ce qui se fait de mieux dans le genre sur ST.

BARBARA, C'EST FINI...

Le gentil développeur, qui nous avait fait frémir durant de longs mois avec son logiciel de base de données de 700 k, vient tout simplement de craquer. Il n'arrivait apparemment pas à debugger son œuvre... quel drame ! Pourtant il me l'avait montré au PC Expo, le mois dernier, et ç'avait l'air bien joli... Atari France est ennuyé puisque c'est le logiciel qu'il avait choisi officiellement comme base de données. Il va devoir se rabattre sur *Adimans*, la sélection d'Atari Corps.
Un peu partout dans le monde, là où ce clone de *dBase III* a déjà été accepté, un langage de programmation, *Aditalk*, est désormais disponible.

CALVA

Ils ne sont pas contents chez Calvacom. Ce n'est pas parce qu'on est un journal dédié ST que l'on doit prendre le parti d'Atari dans les légers différends qui les opposent.
Annick Morrel nous signale qu'elle en a marre de faire du service après-vente pour Atari. Elle ne s'y connaît pas plus que vous et moi en imprimante, alors pourquoi elle ?
Atari et son serveur sont en froid... Heureusement que l'on parle d'un 36.15 depuis quatre mois (le temps normal de réflexion avant prise de décision est estimé à six mois !).

REDACTION

Certains prétendent que Jacques Rippert ne rend jamais ses articles à l'heure... C'est tout à fait exact ! Mais il a honte.

Jacques Rippert

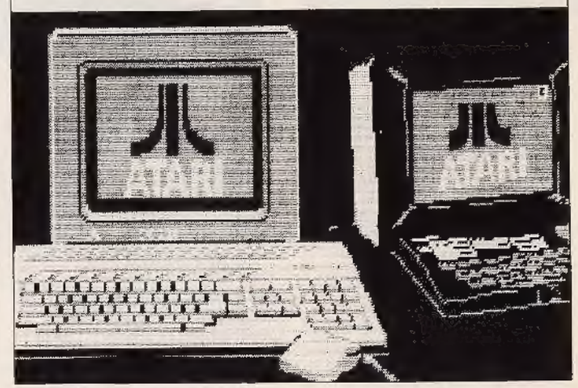
Finis les composeurs à 10 briques !!!

France-Tex présente le :

VIDEOTEASER

(de l'anglais to tease : se moquer gentiment)

Programme pour Atari ST (Couleur)



– **Transforme** automatiquement les écrans au format :
.NEO. .PI1. .PI3. et .ART. en écran au **format minitel,** norme videotext graphique.
– **Transforme tout ou partie de l'écran** au choix de l'utilisateur.
– **Editeur graphique incorporé** permettant :
• **réglage des contrastes,** des couleurs ou tons de gris, de la luminosité.
• **Edition point par point** sur matrice minitel 2x3 (Pixelisateur)
• **Création d'effets spéciaux** tels que : symétries, miroirs, lissage, inversion, insertion, effacement.
• **Mémorisation simultanée** de 20 écrans minitel.
• **Sauvegarde** et chargement d'images .VID, c'est à dire au format videotext.
– **Bonus : inclu sur la disquette un programme du type Diaporama grâce auquel vous pourrez faire défiler vos écrans ou ceux de démonstration.**

Bon de commande :
☐ Je commande le VIDEOTEASER à 240 Frs.
☐ Je commande le Cable MINITEL à 150 Frs.
Je règle ma commande :
☐ par chèque joint (PORT GRATUIT)
☐ contre-remboursement (+ 50 Frs.)
Nom : PRENOM :
Adresse :

Code postal : Ville :
A retourner à : FRANCE-TEX - B.P. 54
22, Grande Rue - 92310 Sèvres - 46 26 15 10.

1 ST 9

PSSSITTT...

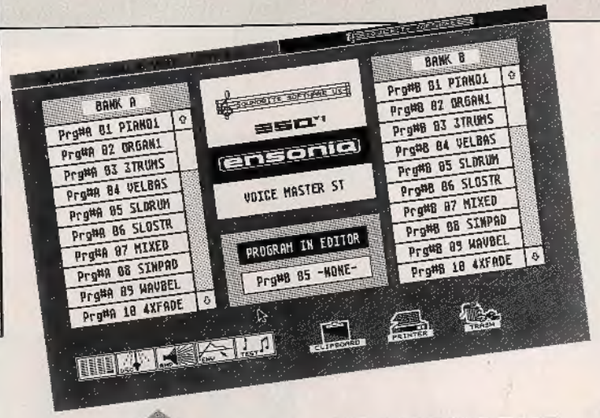
Qui distribuera, finalement, PSS en France ? Après Ere et Power Products, c'est Infogrames qui remporte le marché. Pour mémoire, PSS est un éditeur anglais de wargames, dont les produits sont (presque) toujours appréciés.

THERIN D'ATTERRISSAGE

C'est avec une fierté non dissimulée, que la société Janvier-Thérin annonce la naissance du Club JT-Com, à Châteauroux. Comme les autres clubs, il offre à ses adhérents des prix réduits sur plein de choses et de matériels, et envisage même d'étendre ses activités à d'autres domaines, tels les compact-discs, les cassettes vidéo, etc. Le tout pour (seulement ?) 180 F par an et par personne.
Janvier-Thérin Communication — 8, allée Watteau 36000 Châteauroux. Tél. :(16) 47 38 26 99, entre 14 et 18 heures.

PLAISIR SOLITAIRE

Naissance d'un confrère : *Bounty Killer*, le magazine des jeux d'aventure en solitaire. Destiné aux neuf à quinze ans, le numéro 1 de *Bounty Killer* (littéralement : "chasseur de prime") sortira début mai, au prix de 25 F.
Edité par Aujourd'hui Communications — 105, boulevard Richard-Lenoir 75011 Paris.



ENSONIQ

Comme il est dit dans notre dossier musique du mois, les paramètres nécessaires à la création d'un son synthétique peuvent être gérés par l'Atari ST. Les synthétiseurs Ensoniq, par exemple, sont réputés pour la complexité de leurs réglages (*cf* Mirage). C'est dans ce but que la société Music Land importe deux "Editor" de Soundbits Software destinés aux SQ 80 et ESQ 1M de la marque. En plus de la facilité de création qu'apporte l'informatique, il est bien entendu possible de sauver les paramètres sur disquettes (les paramètres ! le son ne passe pas par le câble Midi !). Du reste, les disquettes contiennent déjà des bibliothèques de sons.
Music Land — 66/68, bd Baumarchais 75011 Paris. Tél. : (1) 43 55 26 68.

COMPLETEMENT ALLUMÉ

L'allumeur de PC à distance permet de mettre sous tension et d'éteindre un micro-ordinateur et ses périphériques à partir d'un téléphone. Il faut prendre le mot PC au sens large de *Personal Computer*. Ça marche aussi avec Atari. Votre ordinateur s'allume tout seul dès la détection d'une porteuse si un code secret est composé. Prix indicatif 2 500 F ht.
Spectra System — 86, rue F. Hanriot 92000 Nanterre.

SEQUENCEUR D'ATTENDRE

PRO 24 3.0, le fameux séquenceur de Steinberg, arrive en France. Il possède un tas de fonctions supplémentaires. Mais gère-t-il le 3/4 correctement ? Vous le saurez probablement dans le prochain numéro.
Saro Informatique Musicale — 5, bd Voltaire 75011 Paris. Tél. : (1) 43 48 96 31.

Y'A PAS LE FEU AU LAC

La société suisse Images Informatiques propose de transférer vos images *Degas* couleurs, *NeoChrome* et *Spectrum 512* sur diapositive par (je cite) "*un procédé électronique éliminant les lignes horizontales et donnant des images aux contours bien définis*".
Le prix de l'opération est de 8 FS pour trois à dix images, 7 FS pour onze à quinze images, et 6 FS pour quinze à vingt images. Ajoutez les frais de port.
Images Informatiques — 5, ch. Charles Georg 1209 Genève Suisse.

LE FORTH SOIT AVEC TOI

... et avec votre esprit. Après un long silence, l'association Jedi fait à nouveau parler d'elle, avec un Forth pour Atari, un service télématique, et bientôt, une revue audio (sur cassette).
Association Jedi — 17, rue de la Lancette 75012 Paris. Tél. : (1) 43 40 96 53.

LES GUERRIERS

Infogrames sort plusieurs compilations de jeux regroupés par thème et par machine :
— *Les Privés* sur Amstrad,
— *Les Athlètes* sur Thomson,
— et *Les Guerriers* sur Atari.
Au menu ST : *Prohibition, TNT* et *Altair*. Le tout pour 250 F. C'est-à-dire encore plus qu'*Altair* tout seul, le seul des trois qui vaille le coup.

BLOOD DIT BASTARD

L'Arche du Capitaine Blood va être distribué aux Etats-Unis par Mindscape. La société américaine a racheté la licence du jeu, et a d'ores et déjà versé 300 000 dollars d'avance (!) sur les royalties à Ere International.
Plusieurs versions sont prévues, sur ST bien sûr, mais aussi sur Amiga, compatible PC et Commodore 64 (cette dernière version étant assurée par Mindscape soi-même).
Rappelons que Blood est également distribué dans trois pays européens : en Italie par Atari Italia, en Allemagne par Ariolasoft, et en Angleterre par Infogrames UK.

BEN MON SALON !

Le Sicob 88 se tiendra du 25 au 30 avril au Parc des expositions de Villepinte. Avec environ 1 000 exposants sur 117 000 m², 22 000 marques exposées, 30 pays représentés... Ça, c'est pour le Sicob de printemps.
Le Sicob spécial micro, alias le Sicob d'automne, aura lieu, lui, du 19 au 24 septembre. Toujours à Villepinte.
Si vous désirez en savoir plus sur cette manifestation (et son nouveau Logo), composez le 36-35, code SICOB.

COQUILLE

Contrairement à ce qui avait été annoncé le mois dernier dans notre rubrique "Jeux", *Space Racer* de Loriciels ne coûte pas du tout, mais alors là pas du tout, 260 F. Non, son prix n'est que de 199 F.

T'ES PAS SCAP

La société SCAP commercialise des moniteurs multisynchrones (c'est-à-dire dont la fréquence de balayage s'adapte automatiquement entre 50 et 80 Hz, ce qui permet, dans le cas du ST, d'obtenir sur le même moniteur les résolutions couleurs (50 ou 60 Hz) et la haute-résolution (70 Hz).
Vous imaginez d'ici l'avantage que peut représenter le FLEXSCAN — c'est son nom —, surtout pour son prix : environ 6 000 F, soit à peine plus de 2 000 F que les prix d'un moniteur monochrome et d'un couleur réunis. Notez au passage que le FLEXSCAN est fabriqué par la société Eizo Professional.
SCAP — 62, rue Gabriel Péri 93200 Saint-Denis. Tél. : (1) 42 43 22 78.

ABAQ : C'EST WATERLOO

Enfin, c'est pas tout à fait Waterloo, mais c'était pour faire un (excellent) jeu de mots. Perihelion, la société qui a développé le système Abaq (vous savez, le truc à base de transputers) a quelques problèmes juridiques en ce moment : il est apparu qu'une société Belge avait déjà déposé le nom Abaq. Du coup, Perihilion n'a plus le droit d'utiliser ce nom, pas plus qu'Atari d'ailleurs.
Conclusion : le nom Abaq ne sera plus utilisé que par référence pour le système, le nouveau nom n'étant pas encore défini.
Actuellement, cinquante prototypes circulent dans le monde. Une centaine d'autres devraient être construits d'ici aux mois de mai et juin, la production à grande échelle ne devant pas démarrer avant août ou septembre de cette même année.
Enfin, et pour finir, quelques précisions sur le système Abaq (TM) : il ne fonctionne qu'avec un Mega, car il a besoin de se connecter au bus d'extension du 68000, que seul le Mega possède. Il possède quatre slots d'extension, dont trois sont destinés à recevoir des "Farms" supplémentaires (un "Farm" étant une carte comportant 4 transputers), ce qui monte le nombre total de transputers à 13. Le quatrième slot permet de connecter une carte d'extension mémoire. Le système supporte d'ores et déjà plusieurs moniteurs, dont les plus que fameux Nec Multisync XL et Plus. On croit rêver...

TROIS ZEROS

La version 3.0 du GfA Basic est imminente. Elle est encore plus rapide que les 2.0 et 2.1. Bien entendu compatible nouvelles Roms, elle comprend 70 instructions supplémentaires (pour la grande majorité, ce sont des appels au Gem). L'éditeur aurait quant à lui été presque entièrement modifié, et serait beaucoup plus convivial que l'actuel. Le compilateur adéquat (le 3.0) "immine" beaucoup lui aussi. Notez que cette version 3.0 du GfA Basic doit également sortir sur Amiga d'ici à cet été.

LE JEU DU ROY

Napoléon... Jules César... Henri IV... Enfin des adversaires dignes de vous ! Adaptez-vous à leurs stratégies : attaques, replis, mouvements tournants, ruses... tout est bon pour surprendre, désarmer et terrasser l'ennemi ! Vous luttez pion à pion pour la victoire...
Gare aux coups bas !
Le nouveau conquérant du monde, c'est vous !

*Prix public généralement constaté (PC Compatibles, Atari ST, Amstrad CPC, Cassette ou disquette. De 145 F à 245 F).

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables

I.B.A.©

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 ¼ et 3 ½

Disponible dès le 12 avril sur Atari ST et le 3 mai pour les autres ordinateurs

149 Frs* toute version cassette

199 Frs* toute version disquette

LA DERNIERE COURSE...

GRAPHISMES SUPERBES SON ET VOIX DIGITALISÉS

Space RACER *La dernière course*

2132... année décadente dans un monde décadent.
L'univers surpeuplé s'ennuie et cherche des sensations nouvelles.
La Rome antique ressurgie avec ses jeux à la mort, pour la mort et son public assoiffé de sang et de frayeurs.
Pris dans cet infernal tourbillon tu décides de participer toi aussi à l'une de ces courses folles où quel que soit le nombre de concurrents, un seul franchira la ligne d'arrivée... vivant...

En vente chez tous les bons revendeurs et aussi chez :

TANDY

fnac Auchan CONFORAMA

81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

* Prix moyen constaté

SPACE RACER

loriciels *N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs*

CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL
1 ST 9

Nom
Prénom
Adresse

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

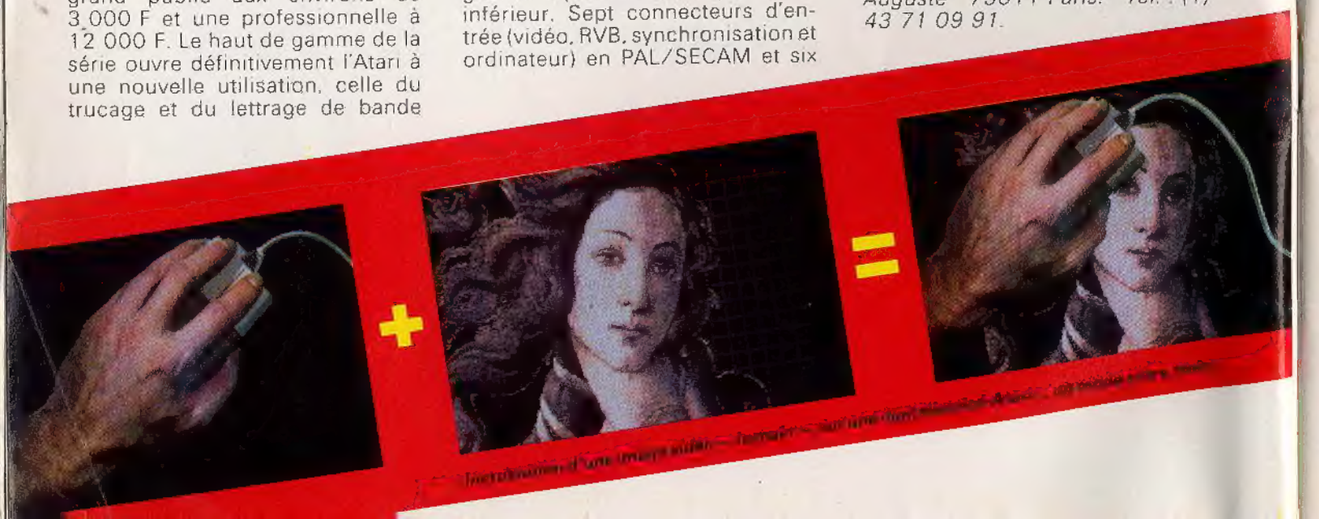
LE GENLOCK S'INCRUSTE

Si l'Amiga s'est définitivement installé chez tous les pros de la vidéo et de l'infographie, ce n'est pas vraiment le cas du ST... Et pourtant avec les promesses que nous avait faites Tramiel au Sicob 87, le transputer Abaq allait transformer les Méga en super palette graphique moins-chère-que-toutes-les-autres avant la fin de l'année. En attendant Abaq ou, plus modestement, la sortie des CD-ROM Atari qui réconcilieront définitivement la vidéo et l'informatique, l'événement provient d'un Genlock.

Gen Lock-incrustation VM410, voilà le nom exact de la bête. C'est un petit boîtier noir que l'on connecte à un Atari, un téléviseur et une (ou plusieurs) source vidéo (magnétoscope ou caméra). Le but de la manœuvre est d'incruster des images Atari sur des images vidéo, ou l'inverse.
Rien de bien nouveau... Si, si, car tous les modules d'incrustation Thomson, Exelvision et autres Atari, n'étaient que des petits gadgets. Le Genlock d'Octet d'Azur sera commercialisé en deux versions : une grand public aux environs de 3 000 F et une professionnelle à 12 000 F. Le haut de gamme de la série ouvre définitivement l'Atari à une nouvelle utilisation, celle du trucage et du lettrage de bande vidéo professionnel, alors que le second est un outil performant et relativement peu coûteux qui remplace avantageusement les incrustateurs Sony pour caméra vidéo8... Idéal pour les petits génériques, les sous-titrages et les déclarations d'amour !
Dans la version professionnelle, on dispose de différentes fonctions d'incrustation : Atari sur vidéo, vidéo sur Atari et masque Atari pour vidéo sur vidéo. Le tout se fait sur une couleur choisie, à l'infini, par programme et définie sur chaque signal RVB par un seuil supérieur et inférieur. Sept connecteurs d'entrée (vidéo, RVB, synchronisation et ordinateur) en PAL/SECAM et six sorties (RVB, incrustation externe, synchro et commutations)... l'arrière du boîtier est couvert de connecteurs et pourtant il sait rester discret et efficace.
L'appareil est livré avec un programme de pilotage logiciel (accompagné de son source et de librairie C), les câbles de liaison, la notice et la carte d'interface. La carte doit être placée dans l'unité centrale du ST, une installation qui relève malheureusement de la bidouille pour les possesseurs des anciens 520 et 1040.
Le Genlock, une fois relié aux entrées et sorties adéquates (il faut compter 900 F pour un codeur RVB/VHS de bas de gamme), se transforme en véritable petite régie vidéo. Pour l'instant (on attend toujours les transputers !), un ST équipé d'un Genlock souffre encore d'une résolution graphique médiocre. Mais son gros avantage par rapport aux Harry, Paint Box et autres palettes graphiques, c'est qu'il est beaucoup plus rapide pour les animations (avec *Aegis Animator*, par exemple) que l'on peut donc faire en direct.
Un Genlock professionnel pour Atari, c'est un événement et c'est aussi un pari. La version professionnelle est d'ores et déjà commercialisée. Les petites sociétés de productions vidéo (elles fleurissent encore !) se sont ruées sur la première série. A l'heure actuelle, le Genlock est parti rejoindre ses copines interfaces au CeBIT de Hanovre pour trouver des distributeurs.

Jacques Rippert

Octet d'Azur — 81, avenue Philippe Auguste 75011 Paris. Tél. : (1) 43 71 09 91.



COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT MONTPELLIER
CENTRE COMMERCIAL LE TRIANGLE
NIVEAU BAS
34000 MONTPELLIER
TÉL. : 67.58.58.88

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard VOLTAIRE
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine

COMITÉS D'ENTREPRISES, COLLECTIVITÉS CLUBS, ÉTUDIANTS, CONTACTEZ : SCOOP INFORMATIQUE
13, Bld VOLTAIRE 75011 PARIS
TÉL. : 47.00.13.50 (PRIX SPÉCIAUX)

LE SPECIALISTE DE L'ATARI ST

ATARI 520 / 1040 STF

512KO RAM POUR LE 520STF
1 MO RAM POUR LE 1040STF
LECTEUR DISK DOUBLE FACE 720KO
ROM INTEGREE (GEM)
16/32 BITS MICROPROCESSEUR 68000
CLAVIER AZERTY AVEC BLOC NUMERIQUE
INTERFACE MIDI INTEGREE
3 RESOLUTIONS GRAPHIQUES
— 320 × 200 EN 16 COULEURS
— 640 × 200 EN 4 COULEURS
— 640 × 400 EN MONOCHROME H.R.
SOURIS
CABLE PERITEL

520 STF **2990**
520 STF + MONITEUR MONOCHROME H.R. **4480**
520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI. **5490**
520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8801 .... **4990**
1040 STF **4790**
1040 STF + MONITEUR MONOCHROME H.R. **5990**
1040 STF + MONITEUR COULEUR ATARI **7490**
1040 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8801 ... **6990**

ACCESSOIRES

IMPRIMANTES :
STAR LC10 :
IMPRIMANTE GRAPHIQUE MATRICIELLE
9 AIGUILLES
VITESSE D'IMPRESSION :
— 144 CPS EN LISTING
— 36 CPS EN QUALITE COURRIER
BUFFER 4 KO
INTRODUCTEUR SEMI AUTOMATIQUE
AVANCE PAPIER FRICTION OU TRACTION
MICRO AVANCE ET RETOUR ARRIERE
PARALLELE CENTRONICS
STAR LC 10 COMPLETE 2990
ALQ 3001 :
IMPRIMANTE MATRICIELLE 7 COULEURS
GRAPHIQUE HAUTE RESOLUTION
24 AIGUILLES
VITESSE D'IMPRESSION :
— 288 CPS STANDARD
— 163 CPS CORRESPONDANCE
— 96 CPS QUALITE COURRIER
BUFFER 7 KO (64 KO EN OPTION)
MULTIPLES POLICES DE CARACTERES
240 POINTS PAR POUCE
ALQ 3001 ..... 10 600
STAR NB 24/10 5990

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
ATARI :
SF314 DOUBLE FACE 3"5 1M 1
SH205 DISQUE DUR 20 MEGA 4990
CUMANA :
3"5 DOUBLE FACE 1MEGA 1650
5"1/4 1MEGA 2190

MONITEURS :
MONOCHROME H.R. ATARI 1590
COULEUR ATARI SC1425 2590
COULEUR ATARI SC1224 2990
COULEUR PHILIPS 8801 2490

DIVERS :
TABLETTE GRAPHIQUE 4650
CABLE IMPRIMANTE 150
CABLE MINITEL 250
TAPIS SOURIS 75
HOUSSE CLAVIER 520/1040 99
HOUSSE MONITEUR ATARI 129
RUBAN ENCREUR NL10 79
RUBAN ENCREUR SMM804 79
PROLONGATEUR DE JOYSTICK 49
HANDY SCANNER 3990

DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE :
3"5 SF/DD (135TPI) LES 10 99
3"5 DF/DD (135TPI) LES 10 120
5"1/4 NEUTRES LES 10 39

BOITES DE RANGEMENT :
CONT. 40 DISQ 3"5 A CLE 99
CONT. 150 DISQ 3"5 POSS. 150

JOYSTICK :
SWITCH JOY 89
SPEEDING KONIX 119
PROFESSIONNAL 139
QUICKSHOT 2 69
QUICKSHOT 2 TURBO 129

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

LES MEGA ST UNE GAMME PROFESSIONNELLE

— 1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE GRATUITE.
— CLAVIER DETACHABLE.
— MONITEUR COULEUR (640×200) OU MONOCHROME (640×400).
— LECTEUR DE DISQUETTE DOUBLE FACE 720 KO INTEGRE.
— SYSTEME MIDI INTEGRE.
— VENTILATEUR INTEGRE.
— HORLOGE INTERNE.
— BUS D'ACCES AU 68000.
POUR TOUT ACHAT D'UN MEGA ST COCONUT VOUS OFFRE 1/2 JOURNEE DE FORMATION SUR R.D.V.

MEGA ST2 MONOCHROME ..... 9450 HT
MEGA ST2 COULEUR ..... 10750 HT
MEGA ST4 MONOCHROME ..... 12450 HT
MEGA ST4 COULEUR ..... 12750 HT
IMPRIMANTE LASER SLM 804 ..... 11450 HT
DISQUE DUR SH205 20 MEGA ..... 4200 HT

CONFIGURATIONS LASER :
MEGA ST2 MONOCHROME + LASER SLM804 ..... 19950 HT
MEGA ST4 MONOCHROME + LASER SLM804 ..... 22950 HT

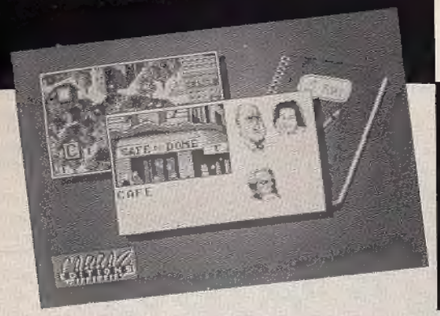
UN TRAVAIL SOIGNE, VENEZ UTILISER NOTRE MATERIEL MEGA ST
+ IMPRIMANTE LASER POUR VOS EDITIONS... 300 F L'HEURE (30 PAGES)

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

Expédition :
Machines (Sernam) : 150 F
Logiciels et divers (P.T.T.) : 15 F
Réservation et disponibilité :
Tél. : (1) 43.55.63.00

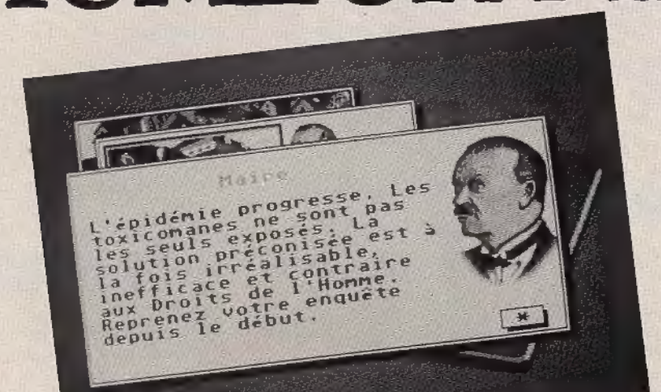
NOM
ADRESSE
TÉL
TITRES
PRIX
Carte bleue
Date d'expiration
Signature
Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 150 F
Précisez ☐ cassette ☐ disk - Total à payer.....
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt.)

ST 9



Eh bien, ça y est ! *Le sida et nous*, "jeu d'aventure et de prévention" édité par Carraz Editions, est enfin disponible. Comme la suite de l'histoire va le démontrer, ce n'est pas du goût de tous : les hautes instances se méfient des idéalistes.

HUMEUR MALIGNE



Mardi 22 mars. De nombreux journalistes de la presse écrite et parlée sont venus au Centre national d'art et de culture George Pompidou pour assister à la conférence de presse sur "Le sida et nous", organisée par Carraz Editions à ses frais.

Le docteur Alain Pompidou, venu "parrainer" la manifestation, prend la parole. Il nous fait part de sa joie de nous accueillir dans "son" centre puis, tirant la couverture à lui, nous recommande chaudement de consulter un vidéodisque d'information sur le sida, édité par Biomédia, organisant ainsi à bon compte la première conférence de presse pirate.

Du logiciel pour lequel nous sommes là, il ne dira que quelques mots... puis quittera la salle avec son staff, sans aucune explication. Voilà une belle façon d'encourager une initiative désintéressée. A ceux qui n'auraient pas lu le pénultième numéro de *Atari 1ST* (on peut le commander), je rappelerai que TOUS les fonds recueillis par la vente de ce logiciel sont reversés à la Fondation pour la recherche médicale. En clair, cela signifie que l'équipe de Carraz Editions a développé un excellent produit à perte, jugeant plus honnête de ne pas faire de l'argent sur le dos des gens atteints du sida. Le fameux vidéodisque, quant à lui, ne rapporte rien à la recherche médicale.

INFORMATION SELECTIVE

Bref, à un logiciel bon marché (200 F) tournant sur tous les types de micro — y compris TO8, TO9 et Nanoréseau, largement représenté dans nos écoles —, l'Education nationale a préféré agréer un produit qui ne sera pas utilisable par tous, faute de lecteur adéquat. Que le vidéodisque reste dans le placard ou qu'il ne soit consultable que par une poignée d'universitaires n'est pas bien grave, ça ne vote pas un môme. Ça peut attraper le sida, mais certains décisionnaires sont tellement persuadés que cette maladie ne touche — je cite un haut fonctionnaire — "que les PD de gauche" qu'ils ne se sont pas demandé qui, de l'ordinateur du plan IPT ou du CD ROM du plan "prospective de l'an 2000", aurait le plus grand impact pédagogique. Ce qui rapporte, c'est la vente, pas l'utilisation. Tsss... Et ne venez pas me dire que je "fais de la politique". Ce n'est pas parce qu'un vacancier s'intéresse à un panier de crabes qu'il va forcément à la pêche.

ÇA LES INTERPELLE

Décidément, dès que le mot sida est prononcé, certains sortent leur révolver. Qui pourra par exemple me dire pourquoi l'un de mes confrères retardataires s'est fait jeter par des vigiles du centre et traité de "petit con" ? Dans le genre obscurantisme, je préfère le *Carré noir sur fond noir* de Malevitch. Allez, va, autant parler du logiciel et vous conseiller son acquisition. Il le mérite, d'autant que des scientifiques (de dangereux progressistes), tels J.B. Brunet, directeur du centre collaborateur OMS sur le sida, Hélène Rossert, médecin, Dominique Vuitton, immunologiste, Philippe Lagrange, microbiologiste, et le professeur Luc Montagnier, ont permis que le contenu scientifique du logiciel (24 ko de texte) soit indiscutablement sérieux.

L'équipe de Carraz a quant à elle permis qu'il ne soit pas rasoir, mais aussi agréable à utiliser qu'un jeu d'aventure.

Fabrice Leduc

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT MONTPELLIER
CENTRE COMMERCIAL LE TRIANGLE
NIVEAU BAS
34000 MONTPELLIER
TÉL. : 67.58.58.88

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard VOLTAIRE
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine

COMITÉS D'ENTREPRISES, COLLECTIVITÉS CLUBS, ÉTUDIANTS, CONTACTEZ : SCOOP INFORMATIQUE
13, Bld VOLTAIRE 75011 PARIS
TÉL. : 47.00.13.50 (PRIX SPÉCIAUX)

LE SPECIALISTE DU LOGICIEL

ATARI 520 / 1040 STF

ALBUM EPYX :
— WINTER GAMES
— WORLD GAMES
— CHAMPIONSHIP WRESTLING
— SUPERCYCLE 239

COMPUTER HITS :
— DEEP SPACE
— LITTLE COMPUTER PEOPLE
— BRATACCAS
— HACKER 2 295

LES GEANTS DE L'ARCADE :
— ROAD RUNNER
— GAUNTLET
— INDIANA JONES
— METROCROSS 245

LES GUERRIERS :
— ALTAIR
— PROHIBITION
— T.N.T. 245

LES CLASSIQUES :
— INVADERS
— PAC MAN
— BREAKOUT 245

ARKANOID 2 195
ALTERNATIVE WORLD GAMES 195
AMERICAN POOL 99
ARKANOID 120
BOBO 245
BLACK LAMP 195
BUBBLE BOBBLE 175
BARD'S TALES 225
BARBARIAN (PSYNOSIS) ... 195
BARBARIAN (PALACE SOFT) 140
CAPTAIN AMERICA 195
CARRIER COMMAND 220

JEUX

CHESS (PSION) 295
CALIFORNIA GAMES 290
CRAZY CARS 225
DONGEON MASTER 245
DEJA VU 285
DEFENSER OF THE CROWN 269
ENDURO RACER 145
FLINSTONES 195
F15 STRIKE EAGLE 195
FLIGHT SIMULATOR II.NF ... 345
GAUNTLET 2 195
GUNSHIP 239
GUILD OF THIEVES 185
IRON LORD 285
IMPACT 140
JOE BLADE 99
KNIGHTMARE 195
KING QUEST TRIPLE (1.2 et 3) 290
LA MARQUE JAUNE 225
L'ANGE DE CRISTAL 225
L'ARCHE DU CPT BLOOD 225
LEADER BOARD 175
MANHATTAN DEALER 225
MACH 3 195
MARBLE MADNESS 195
MANOIR DE MORTVILLE ... 175
NORTHSTAR 185
OBLITERATOR 225
OUT RUN 195
PINK PANTER 195
POWER STRUGGLE 180
PREDATOR 225
PRESIDENT ELECTION 88 ... 245
POWERPLAY (FRANCAIS) ... 195
POLICE QUEST 225
PIRATES OF THE BARBARY COAST 149
PHANTASIE 3 235
ROADWARS 195
RETURN TO GENESIS 195
ROLLING THUNDER 195
ROCKFORD 245
RAMPAGE 169
SOCCAR 195
SPACE HARRIER 195
SECONDS OUT 185
STRIP POKER 2 195
SPACE RACCER 185
SHUFFLEBOARD 99
SPIDER TRONIC 215
STAFF X29 215
SUPER HUEY 169
SPY VS SPY 145
SPACE QUEST 2 225
SUPER SPRINT 140
STAR WARS 175
STAR TREK 175
TRANTOR 195
TEST DRIVE 295
THE HUNT FOR RED OCTOBER 225
TERRORPODS 195
U.M.S. 225
ULTIMA 4 FRANCAIS 295
UNINVITED 295
VAMPIRE EMPIRE 195
VOYAGER 10 285
WHERE TIME STOOD STILL 195
WARLOCK'S QUEST 215
WARGAME CONSTRUCTION SET 225
WIZBALL 195
WINTER OLYMPIADE 88 ... 195
XENON 185

UTILITAIRES

PACKS MICRO-APPLICATION :
TEXTOMAT
DATAMAT
CALCOMAT 590

BECKER TEXT
CALCOMAT 2
SUPERBASE 1 850

BASIC GFA
COMPILATEUR GFA
LIVRE DU GFA 650

ARTIST 495
ADVANCED ART STUDIO ... 290
ART DIRECTOR 450
ART SCRIBE 250
AEGIS ANIMATOR 850
BECKER TEXT 750
BASIC GFA 495
CYBER PAINT 650
CYBER CONTROL 540
CREATOR C-LAB 2 490
COMPILATEUR GFA 295
CALCOMAT 390
CALCOMAT PLUS 750
CALCOMAT 2 890
CAD 3D 450
CAD 3D VERSION 2.0 690
COMPTA JAGUAR DISK 1 900
COMPTA JAGUAR D. DUR 2 490
COMPTA MEMSOFT 1 450
DESA 260
DEGAS SLITE 245
DIGI DRUM 190
DO IT 250
DB MASTER ONE 480
DATAMAT 390
EMULATEUR ALADIN 2 450
EVOLUTION PRO 1 300
EVOLUTION SUNSET 990
EMULCOM 990
FACTURATION MEMSOFT.. 1 599
FLEET STREET PUBLISHER ... 990
FILM DIRECTOR 490
GFA DRAFT 890
GFA OBJET 395
GFA VECTOR 350
INTERPRETEUR C 430
INDUCTION 1 390
K RESSOURCE 350
LE REDACTEUR 590
LUNETTES 3D STEREO TEK 1 790
LATTICE C 990
MUSIC CONSTRUCTION SET . 295
MCC PASCAL 790
MUSIC STUDIO 350
MACRO ASSEMBLEUR 595
MARK WILLIAMS C 1 590
MEGABAX C 1 790
PRO 87 DIGITALISEUR ... 2 890
PAYE MEMSOFT 1 690
PC DITTO 780
PRO SOUND DESIGNER 690
PUBLISHING PARTNER JR ... 990
PUBLISHING PARTNER ... 1 690
PRO 24 ..... 2 450
PROFIMAT 495
PLUS PAINT ST 350
QUANTUM PAINT 250
REALTIZER DIGITALISEUR . 1 690
SPECTRUM 512 650
STUDIO 24 ..... 1 390
SIGNUM 1 790
SOLUTION 1 ..... 2 400
ST REPLAY 790
SUPERBASE 950
SUPERBASE PROFESSIONNEL 2 490
TEXTOMAT 390
TWIST 390
ZZ 2D 4 650
Z TIME 590
1ST MAIL 195
1ST WORD PLUS (FR.) 990

EDUCATIFS

AU NOM DE L'HERMITE 5ème 210
A LA DECOUVERTE DE LA VIE 6/5ème 210
BALLADE OUTRE RHIN 280
BALLADE AU PAYS DE BIG BEN 280
ENIGME A OXFORD 4/3ème 280
ENIGME A MADRID 4/3ème 280
ENIGME A MUNICH 4/3ème 280
OBJECTIF FRANCE 4/3ème 220
OBJECTIF MONDE 6/5ème 220
OBJECTIF EUROPE 4/3ème 220
VISA POUR HYDE PARC 6ème 250
EDUCATIF PRIMAIRE 240
FRANÇAIS CM 240
MATH 6 240
MATH 5/4 240
MATH 3 240
MATH 2 240
GEOMETRIE 240
FONCTIONS NUMERIQUES 240
TRACEUR 240

LIBRAIRIE ST

CLEFS POUR ATARI ST TOME 1 295
CLEFS POUR ATARI ST TOME 2 285
BIEN DEBUTER SUR ST 129
DEVELOPPER EN GFA + DISQ 299
DU BASIC AU C 149
GRAPHISME EN 3D 179
LA BIBLE DU ST 199
LIVRE DU GEM 179
LIVRE DU LOGO 149
LIVRE DU GFA BASIC 199
LIVRE DE L'IA 179
LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE ... 179
MUSIQUE ET MIDI 149
PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR 68000 130
PEEKS ET POKES 129
TRUCS ET ASTUCES 179
102 PROGRAMMES POUR ATARI ST 135

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ OUT RUN
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **890**

OFFRE SPECIALE 1ST :
CONSOLE SEGA
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **1199**

PISTOLET PHASER +
— MARKSMAN SHOOTING
— TRAP SHOOTING
— SAFARI HUNT **449**

JEUX
AFTER BURNER 295
ALIEN SYNDROME 195
ALEX KIDD 195
ACTION FIGHTER 195
ASTRO WARRIOR / PIT POT 195
ALIEN SYNDROME 195
BANK PANIC 149
BLACK BELT 195
CHOPLIFTER 195
ENDURO RACER 195
F16 FIGHTER 149
FANTASIE ZONE 2 249
FANTASIE ZONE 195
GLOBAL DEFENSE 195
GREAT GOLF 195
GREAT FOOTBALL 195
GREAT BASKETBALL 195
GREAT BASEBALL 195
GREAT VOLLEYBALL 195
GANGSTER TOWN 195
GHOST HOUSE 195
KUNG FU KID 195
MISSILE DEFENSE 3D 195
MY HERO 149
OUT RUN 230
PRO WRESLING 195
QUARTET 195
RESCUE & MISSION 195
ROCKY 249
SPY VS SPY 149
SECRET COMMAND 195
SUPER TENNIS 149
SPACE HARRIER 249
SHOOTING GALLERY 195
TEDDY BOY 149
TRANSBOT 149
THE NINJA 195
WORLD SOCCER 195
WORLD GRAND PRIX 195
WONDERBOY 195
ZAXXON 3D 245
ZILLION 195
ZILLION 2 195

JOYSTICKS :
CONTROL STICK 160
SPEED KING SEGA 180

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

Expédition :
Machines (Semarn) : 150 F
Logiciels et divers (P.T.T.) : 15 F
Réservation et disponibilité :
Tél. : (1) 43.55.63.00

NOM
ADRESSE
TÉL
CARTE BLEUE
Date d'expiration ___/___
Signature

TITRES — PRIX

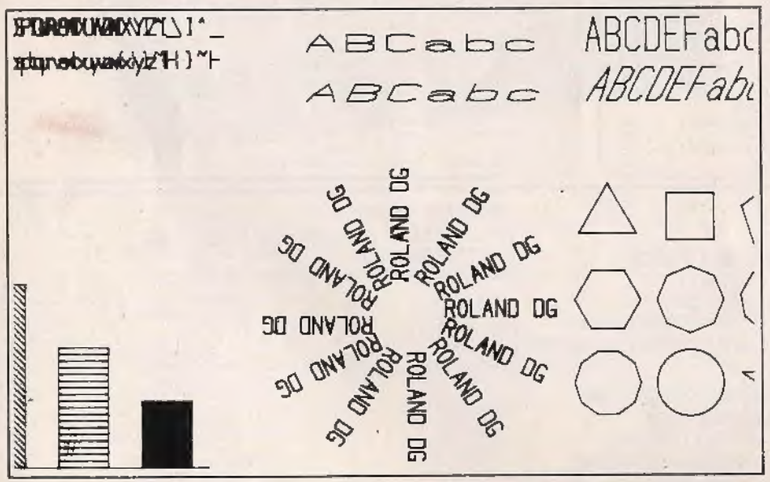
Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15F
Précisez ☐ cassette ☐ disk - Total à payer .....
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt.)

1 ST 9

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

LA TABLE TRAÇANTE ROLAND DXY 880A

De nombreux logiciels de CAO et DAO de qualité sont apparus sur le ST (ZZ 2D, CAD 3D, etc.) permettant d'effectuer leur impression papier sur imprimante ou sur table traçante. Les imprimantes ont l'inconvénient de réaliser un tracé composé d'une juxtaposition plus ou moins visible d'impacts (du moins pour les imprimantes matricielles qui travaillent ligne par ligne quel que soit le dessin à effectuer), d'être pour la majorité en noir et blanc, et surtout d'avoir une surface d'impression limitée. Face à cela, les tables traçantes opposent des arguments valables.



Les tables traçantes permettent, elles, d'utiliser des surfaces allant jusqu'au format A0 (pouvant remplacer les planches à dessin dans les bureaux d'études), d'utiliser plusieurs couleurs — huit en général —, et d'effectuer des tracés vectoriels, un segment sera tracé en une seule opération.

L'Atari possède une interface série et une interface parallèle d'origine, permettant de piloter — en principe — n'importe quelle table traçante. Par exemple, *ZZ 2D* peut piloter une table de format A0, donc la Roland DXY 880 A. Cette table se caractérise par une surface de travail de format A3 (soit 420 mm sur 297 mm) fixe : un support de stylo monté sur un bras mobile balaye toute la surface, elle permet l'utilisation de huit couleurs ou stylets différents, dispose d'une mémoire tampon de 3 ko extensible à 10 ko. La résolution est de 0,05 mm par pas, la vitesse de 200 mm/s dans toutes les directions.

La table possède sur la face supérieure un interrupteur marche arrêt, une interface série et une interface parallèle ainsi qu'une série de switches permettant de configurer convenablement la table. Sur la surface de travail en haut à gauche, les stylets sont stockés dans huit emplacements. Pour éviter que leur qualité ne s'altère pendant leur non-utilisation, il faudra les placer à la disposition des mâchoires du porte-stylo autrement. En haut à droite, un panneau de contrôle permet quelques commandes manuelles tels que le déplacement du bras et le lever du stylo ; une pince et une plaquette magnétique maintiennnent la feuille en place.

Un autre modèle possède un système de maintien de feuille électrostatique mais avec un prix plus élevé. La tablette peut être posée à plat, elle occupe alors une surface importante, ou peut être maintenue à 60 degrés grâce à un pied repliable. Elle est livrée avec une série de huit feutres de 0,3 mm de diamètre de couleurs : noir, rouge, bleu, vert, orange, violet, marron, et rose. D'autres stylets sont disponibles (céramiques...) en fonction des utilisations (réalisation de transparents pour rétroprojecteurs).

Une alimentation externe de 35 Watts à poser fait également parti du packetage, ainsi que deux plaquettes de maintien de la feuille, une housse de protection, et un manuel d'utilisation en anglais.

UTILISATION

Son utilisation avec des programmes tels que *ZZ 2D* ou *CAD 3D* est assez simple : après la configuration de la table, il suffit de se servir des drivers permettant d'utiliser les plotters graphiques, de choisir le mode de transmission série jusqu'à 9 600 bauds ou en parallèle, et de lancer l'impression. Bien entendu, la vitesse de réalisation de l'épreuve est assez longue mais le résultat est toujours excellent.

Il est bien sûr possible d'effectuer des dessins par programmation en utilisant les commandes disponibles dans les Rom de la tablette. Le jeu de commandes est assez complet permettant, entre autres, de tracer des cercles, d'accéder aux caractères de la table ASCII et de les imprimer en utilisant une rotation d'un pas de 45 degrés, de réduire la surface utilisée.

En conclusion, la table traçante Roland DXY 880A est un outil de qualité, le format A3 permet déjà des tirages de dimension exploitable pour une utilisation privée ou semi-professionnelle. Le tout pour un rapport qualité/prix tout à fait correct : 12 989 F ttc.

Christophe Chatillon

Periferic — 26/28, rue Jean Jaurès 94350 Villiers-sur- Marne. Tél. : (1) 43 04 96 35.

ANCIENS NUMÉROS
COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...

Le n° 1 est épuisé

N° 2 Banc d'essai Mega ST
Les principaux logiciels musicaux fichés
Jeux : le manoir de Mortevielle

N° 3 Fleet Street : la PAO dans la rue
Basic OMIKRON - MAGIC SAC
Diconix modèle 150
L'escalade : Transputer 68030

N° 4 Guide d'achat 88
Musique : Créator le prétendant
Imprimante SLM 804

N° 5 Graphisme : tablette CRP, Spectrum 512
Scanner Hawk
STOS, SIGNUM, ZZ 2 D, INTER C

N° 6 Musique : Mastercore, Création Musicale, GFA et Midi
Gestion : Memsoft et Solution
Maîtriser GEMDOS

N° 7 Mémoires de masse : la branche "durs"
Jeux : Eco-Wizball
Musique : Studio 24
Tests : Pro Fortran 77, SGBD Induction

N° 8 17 Jeux
Logiciels : Astrocycle, Rédacteur
La guerre des polices
M... Le malin

Commande d'anciens numéros de *1 ST*

Veuillez m'adresser pour 25 F par numéro :

☐ N° 2 ☐ N° 3 ☐ N° 4 ☐ N° 5 ☐ N° 6 ☐ N° 7 ☐ N° 8

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Règlement par: ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

Commande à adresser à
LASER PRESSE - 1ST
Service Anciens Numéros
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT MANDÉ

ATARI 1ST
LE MAGAZINE DES 16/32 BITS

RECEVEZ CHAQUE MOIS VOTRE EXEMPLAIRE PERSONNEL DE 1 ST

ET PROFITEZ D'UNE OFFRE D'ABONNEMENT PREFERENTIELLE

1 an, 11 numéros : 210 F

au lieu de 275 F, prix de vente au numéro
(Europe : +65 F, Airmail : +100 F)

65 F d'économie

2 ans, 22 numéros : 385 F

au lieu de 550 F, prix de vente au numéro
(Europe : +120 F, Airmail : +200 F)

165 F d'économie

OUI, je profite de cette offre exceptionnelle de lancement, et je m'abonne pour une durée de
☐ 1 an (11 numéros) ☐ 2 ans (22 numéros)

Je commande : (25 F le numéro)
☐ n°1, ☐ n°2, ☐ n°3, ☐ n°4, ☐ n°5, ☐ n°6

Veuillez trouver ci-joint mon réglement par
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom ..... Prénom .....

Société .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... Ville .....

Téléphone .....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement à : Laser Presse, service Diffusion, 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.

STEP BY STEP

MUSIQUE PAS A PAS

Devinez qui vient dîner ce soir ? C'est moi, Leduc, la tête pleine de sons et les mains pleines de doigts. En ayant assez de lire tout et surtout n'importe quoi sur le MIDI, je réitère et j'attige. Mais non, je vous en prie, c'est tout naturel.

Il est 16 h et des poussières quand je quitte une rue du XIVe arrondissement de Paris, encore humide de la dernière ondée faisant ressembler les balayeurs à des gondoliers, pour passer une porte cochère. Quelques centaines de marches plus haut — il est maintenant 18 h — je reprends mon souffle, puis frappe à une porte dont le lourd blindage laisse toutefois filtrer une mélodieuse sonie, comme y disent à l'IRCAM.
Pas d'erreur, c'est le sieur Alain Félix, musicien de son état, qui vient de m'ouvrir. Ignorant le sourire que m'adresse une vulgaire guitare, je me précipite vers son "home studio". Ah... y'en a Atari ST. Voici une occasion inespérée de vous faire découvrir la bête "sur site", puisque Alain Félix utilise l'Atari ST. Avant de lui laisser la parole, permettez-moi d'ouvrir une très très longue parenthèse : les lecteurs de Atari *1ST* seront MIDI ou ne seront pas...

MACHINE/VAPEUR : TOI COMPRIS ?

Le studio se compose de différents matériels que nous allons étudier point par point. Dans un premier temps, laissons de côté toute une série de boîtiers et de machins. A ma gauche, un synthétiseur Roland D 50 muni de ses deux prises MIDI : une In et une Out. A ma droite, un Atari ST muni de ses deux prises MIDI, In et Out également. Ça alors ! Les deux sont reliés entre eux par deux câbles. Out du ST dans In du synthé et réciproquement. Ben oui, c'est comme une RS 232 : si l'on ne croise pas "Receive" et "Transmit", rien ne marche.
Pour le moment, Alain pianote sur son synthé. L'Atari est éteint, pourtant, ON ENTEND DE LA MUSIQUE ! Oui, et alors ? Contrairement à ce qui est souvent dit, voilà bien la preuve que LE SON DE L'INSTRUMENT NE PASSE PAS PAR LES CABLES MIDI. Au risque de me répéter, je le dis tout net : je ne le répéterai pas (on ne le dit jamais assez). Mais alors, à quoi servent ces prises ?

ALLUMONS LE ST

Oui, bonne idée. Allumons le ST et chargeons un logiciel dit "séquenceur MIDI", dans ce cas : le *Creator*. Vous connaissez les pianos mécaniques ? Vous savez, ces pianos commandés par une bande perforée. Eh bien là, c'est pareil, sauf que la bande est remplacée par une disquette de ST et les perforations par des bits : le *Creator* se comporte comme un magnétophone "à code".
Lorsqu'on lance la fonction "Record" du séquenceur, ce qui vient d'être fait, une horloge interne décomptant les mesures se met en marche. Alain fait un *Do3*, le synthétiseur génère un code qui part du Out du synthétiseur pour se précipiter comme un fou dans In du ST et lui dire : "je suis le code qui correspond à l'enfoncement du *Do3*" (Note On). Deux battements et Alain lâche le *Do3*. A chaque battement, un code est parti prévenir le ST qu'il devait compter deux codes "à blanc" et dès que la touche a été relâchée, le ST en a été prévenu (Note Off).

UNE OU DEUX CHOSES...

Qu'une mélodie complète soit jouée ou qu'il s'agisse d'accords, le principe est le même. Simplement, on assignera à l'enregistrement un instrument à chacune des pistes du séquenceur (le *Creator* dispose de 24 pistes). La notion de piste est essentielle : les magnétophones professionnels sont dits multipistes (4, 8, 16, 32, etc., tout dépend de la largeur de la bande). En "capilotractant" un peu, une bande 4 pistes est comparable à 4 bandes

Il travaille dans l'ombre.

Alain Félix en pleine action.

d'une piste. Simplement, pour que tout tourne à la bonne vitesse, on a "collé" ces bandes côte à côte.
De même, les têtes d'enregistrement et de lecture se comportent comme autant de têtes qu'il y a de pistes. Intérêt : on fait une guitare sur la piste 1, une batterie sur la piste 2, etc. Si le batteur se plante, on efface le batteur, et seulement lui. Si, à l'écoute, le batteur est trop fort, on le baisse.
Un truc en passant : je vous décommande de jouer du synthé trop fort sur votre chaîne, certaines fréquences sonores ayant tendance à en détériorer les baffles. Mieux, préférez-leur les enceintes amplifiées ou monitor qui permettent de plus un bien meilleur rendu. Il n'est rien de plus rageant que d'écouter un morceau chez l'un de ses amis pour s'apercevoir que la fine nappe de violon amoureusement ciselée est couverte par une batterie dix fois trop forte, le copain en question n'ayant pas les mêmes boomers.
Encore un truc : nous avons vu que la prise MIDI est indispensable si l'on souhaite connecter son synthé à un Atari. Si votre instrument n'en est pas équipé, ne cédez pas au désespoir : il est possible, dans la plupart des cas, de "midifier" un synthé, soit au moyen d'un boîtier externe (Roland, Korg) si l'instrument est équipé de prises GATE (TRIGV (ces prises servaient à la synchro de l'avant MIDI), soit en le faisant modifier par un technicien compétent. Vous devriez vous en tirer pour moins de 2 000 F.

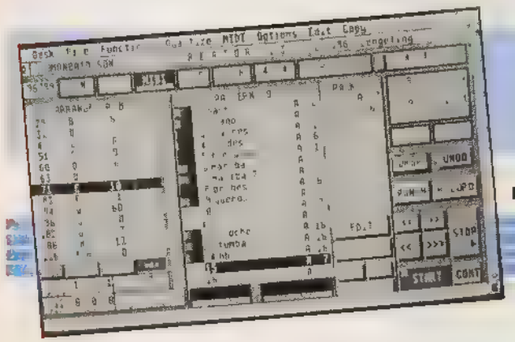
DANS QUEL BUT ?

Je vous l'ai dit, deux câbles relient les machines. C'est qu'il est possible d'inverser la manœuvre. Maintenant, c'est au tour du ST d'envoyer des codes de contrôle à l'instrument. On va pour cela se servir de la fonction "Play" : celui (ou celle, ma grand-mère par exemple) qui arrive à ce moment sans avoir assisté à l'opération précédente (Record) entendra le synthé jouer "tout seul" (d'où une légende bien ancrée qui tendrait à faire croire que les jeunes de maintenant, "y-z'appuient sur un bouton et ça marche tout seul, c'est pas d'la musique mon bon monsieur").
Autre notion essentielle : le fait que le son soit entendu n'a AUCUN RAPPORT AVEC LE MIDI. Le son empreinte la voie habituelle, une prise jack 6"35 reliée à un ampli (table de mixage ou mélangeur si plusieurs synthés sont utilisés) comme celui de votre chaîne stéréo. Débordant largement le domaine de l'autosatisfaction, l'intérêt de tout ce micmac est simple : les séquenceurs disposent de nombreuses fonctions utiles pour retravailler la mélodie. Sans trop se tromper, on peut dire qu'un séquenceur est une sorte de traitement de texte musical. Il est quasi impossible de jouer "pile" dans le temps. Quand c'est bien fait, on parle de swing, quand c'est carrément à côté, on dit que l'instrument n'est pas en place.
Les séquenceurs permettent donc de replacer les notes automatiquement (en général avec une résolution maximum de 1/96e de temps, soit une sextuple croche pointée !).

MISE EN PLACE

Cette miraculeuse fonction qui fait ressembler une java à du Kraftwerk se nomme la "quantification" ou Quantize. La plupart des séquenceurs disposant d'une fonction de bloc, il est ainsi possible de remettre en place tout ou partie d'une partition ou au contraire de les décaler. Un autre intérêt du sé-

quenceur MIDI est qu'il permet de recopier des séquences entières, idéal pour faire du top 50 (Intro, couplet, refrain, "copy couplet", "copy-refrain" et coda). Il est aussi possible d'inverser une partie du morceau (donc inverser l'ordre des codes. Aucun rapport avec le re



Le Creator.

tournement d'une bande magnétique) et on peut aussi transposer. Autre fonction d'importance, le mode pas à pas permet de rentrer ses notes "à la main", soit directement sur l'instrument, soit en se servant de la souris et plus rarement sur une portée dessinée à l'écran. Dans ce dernier cas, il est bien entendu possible d'imprimer la partition.

DE PLUS...

En plus des codes "de base", appelés Note On et Note Off, la norme MIDI est capable de gérer des "systèmes exclusive". Ils permettent au MIDI d'agir sur une quantité de codes, propres à chaque fabricant de machines. On pourra ainsi prendre en compte un vibrato, un glissando), un changement de son au milieu d'un morceau ou encore la vélocité du clavier (comme sur un piano, les claviers modernes réagissent différemment suivant qu'on les joue "forte" ou "pianissimo".
Ceux qui ont déjà vu un synthétiseur ont sans doute été affolés par le nombre de boutons de réglage qu'il comporte. Un écran d'ordinateur étant plus lisible que les "display" de type machine à calculer équipant les instruments modernes, il existe des logiciels dédiés à la plupart des grandes marques de synthés permettant de créer des sons sur l'Atari et de les sauvegarder sur disque. La aussi, le disque ne sauve que la configuration et le MIDI ne transporte que des codes *Bis repetita placent*. LE SON NE PASSE PAS PAR LE CABLE MIDI ! En gros, même si les boutons de réglage ne tournent pas réellement, ces codes disent à l'instrument : mets l'attaque à 3, choisis une onde carrée, monte le volume, etc.

Nous reviendrons une prochaine fois sur les différents modes de synthèse sonore.

EXEMPLE CONCRET

Le MIDI comporte 16 canaux. En assignant un canal à chaque instrument, il est possible de réaliser chez soi de véritables maquettes : canal 1 pour la boîte à rythme (synthétiseur dédié à la reproduction de sons de percussions), 2 pour la basse, 3 pour les cuivres, etc. Dans la pratique, il n'est pas nécessaire de posséder une tonne de synthétiseurs, ces derniers étant souvent "multitimbraux" (possibilité de jouer plusieurs sons différents en même temps).
C'est ce qu'a fait Alain Félix. En ce moment, il réalise des "covers" pour la société Starter. Les "covers" sont des reprises par d'autres musiciens de morceaux destinés à la vente de cassettes bon marché dans les super-marchés, les stations services, etc. N'ayez crainte, ici, pas de trompettes maquées ni de violons rapeux. On tape dans le top 50 (Moreno, A Cause des garcons, Guesh Patty, Les Communards). Bien entendu, c'est tout à fait légal et les artistes "originaux" touchent des droits SACEM. Partant des partitions originales, Alain a donc rentré les différentes parties instrumentales dans le *Creator*, soit directement, soit note par note. Comme il s'agit d'une maquette, il tente de s'approcher "à peu près" du son initial qu'il programme sur ses synthés (D 50, YAMAHA TX 802, boîte à rythme ALESIS HR16). Dans certains cas, il utilise un éditeur de sons D 50 sur ST, le D 50 Editor de Dr T. A la question "pourquoi le MIDI ?, Alain a répondu par trois mots : pratique, fiable, portable.

PORTABILITE ?

La finalité de tout ce travail est la réalisation d'une bande master. Une fois que les parties instrumentales sont au point et sauvées avec le *Creator*, Alain sauve toutes ses pistes sur une disquette et en route pour le studio. Le studio est équipé d'un ST et du *Creator*. Pour commencer, Alain assigne chaque piste à un canal MIDI, donc à un synthé. Le studio en regorge (DX, Roland, Prophet, PPG, Moog, etc.).
En attendant l'arrivée du chanteur (bien ou, y'a pas encore de chanteurs MIDI !), on va procéder à l'enregistrement de la bande son sur un 24 pistes. Ici, on dispose de tout le matériel pour retrouver le "son" du morceau original (les effets, dont nous parlerons une autre fois). A ce moment, Alain, très fier de lui, m'exhibe un boîtier en ferraille muni de plusieurs prises : il s'agit d'une synchro MIDI pour magnétophone. Vous allez comprendre. Le ST commande les instruments qui seront enregistrés sur le magnétophone. En plus des instruments, le boîtier de synchro écrit sur une piste un signal d'encodage. Maintenant que la mélodie est enregistrée sur bande, c'est la piste de synchro du magnétophone qui va commander l'Atari. Ainsi, si Alain souhaite ajouter un autre instrument, il ne sera pas obligé de le faire "à la main" mais pourra passer par le *Creator*. Le trajet est le suivant : lecture de la piste synchro du magnéto, Atari, synthé, enregistrement du synthé sur une autre piste. Voilà, Jack Adam vient d'enregistrer les guitares et c'est au tour du chanteur.
Après le travail de préparation se déroulant chez lui (cinq ou six heures), Alain Félix fait un morceau par journée de studio. Hier, c'était "A Cause des garçons". Le studio devait être plein de jolies chanteuses. Pfff.

Fabrice Leduc

PLAYBACK AGAIN !

Au rythme d'une cassette et d'un compact disque par mois, la collection "Playback" (département Duplitape de Starter) que l'on trouve dans les grandes surfaces comportera bientôt dix titres spécial Beatles, Trénet, Jonasz, etc. Le fabuleux prix du produit (moins de 50 F la cassette et moins de 70 F le compact) dessert autant cette collection aux particuliers qu'aux écoles. En effet, un procédé exclusif permet de retrouver en face B, sans avoir à rembobiner la cassette, la bande son du morceau chanté en A. Chaque cassette est vendue avec un livret comportant les paroles.
Comme nous l'avons vu, les morceaux sont tous enregistrés à l'aide d'un Atari 1040. Le rêve des gens de Starter est d'aller encore plus loin puisqu'ils travaillent à l'élaboration d'un chanteur entièrement synthétique. Dans le même ordre d'idées, cette société qui ne manque pas d'imagination souhaite commercialiser prochainement les disquettes "source" des morceaux afin que tout possesseur d'un logiciel de CMAO (*Pro 24*, *Creator*, etc.) puisse entendre les morceaux joués par ses propres instruments MIDI. Affaire à suivre.
Starter — 107-111, avenue Georges Clémenceau 92000 Nanterre. Tél. : (1) 47 25 13 00.

Les lecteurs désireux d'en savoir plus pourront se renseigner avec profit aux adresses suivantes :

MAGASINS ET IMPORTATEURS
Clavius — 19, rue Houdon 75018 Paris
Midi Music — 17, rue de la Palud 13001 Marseille
Musique Land — 66/68, bd Beaumarchais 75011 Paris
Musique Technologie — 2, rue d'Algérie 69001 Lyon.
Numera — 11, rue Primatice 75013 Paris
Saro — 5, bd Voltaire 75011 Paris

A LIRE
KeyBoard, Disc (Disques Industrie Sonorisation Club), Guitare/Clavier, et bien sûr Atari *1ST* !
Je vous signale également l'existence d'une indispensable revue qui édite aussi le livre "Le Systeme Midi". *Les Cahiers de L'ACME* (Atelier créatif de musique électro-acoustique) que l'on peut se procurer par abonnement à l'adresse suivante : ACME — 99, av. du Cor de Chasse/B-1170 Bruxelles Belgique. Tél. : international + 322/673 29 23.
Enfin, les parisiens pourront trouver de nombreux livres (souvent en anglais) à la librairie du centre Beaubourg ainsi que des publications de l'IRCAM.

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

CREDIT POSSIBLE

UNITES CENTRALES

ATARI 520 ST/1040	N.C
EPSON LQ 500 24 aiguilles	3330 F HT
SCANNER CANON	N.C.
MEGA ST 2 mono	9950 F HT
MEGA ST 2 mono laser	20950 F HT
MEGA ST 4 coul	14215 F HT
MEGA ST 4 mono laser	23950 F HT
IMPRIMANTE LASER	11950 F HT

Garantie 1 an sur site pour le Méga ST

LOGICIELS ATARI

DONJON MASTER	245	BUBBLE GHOST	195	DONJON MASTER	295
GUNSHIP	275	TIME PUBLISHER		GUN SHIP	295
TEST DRIVE	345	WORKS	1190	BOBBLE BUBBLE	195
CRASH GARRETT	275	EASY DRAW	750	ENDURO RACER	155
PREDATOR	195	COMPILATEUR GFA	690	METROPOLIS	275
XENON	210	PRO SOUND		BLACK LAMP	195
BLUE WAR	295	DESIGNER	690	WARZONE	215
VOYAGEUR 10	275	PLUS PAINT ST	395	BALANCE OF POWER	275
ADICTABALL	245	TERROR PODS	249	CHESS MASTER 2000	295
OUT RUN	N.C	ULTIMA IV	295	ALBUM EPYX	295
ARKANOID nouvelle RAM	145	SOLUTION	2400	SPACE QUEST II	360

2000 TITRES DISPONIBLES

OCCASION
1ère MAIN DES MACHINES REVISEES
GARANTIE 6 mois
A DES PRIX DEFIANT TOUTE CONCURRENCE
renseignez vous 42 43 22 78

EXCLUSIF MONITEUR
3 résolutions pour ATARI...nes

SUPER
Reprise aux meilleures conditions de votre ST pour tout achat d'un MEGA

EXCEPTIONNEL
DISQUETTE 3' DF
18 F ttc
10 DF DD 3 1/2
100 F ttc par 100
90 F les 10

PERIPHERIQUES
IMPRIMANTE
LECTEUR DISK
TABLE TRAÇANTE
DIGITALIZER
SYNTHETIZER
MODEM
EXTENSION...

MEGA ST LASER
spécialiste du Méga démonstration de toutes les applications. 1/2 journée de formation gratuite pour tout acheteur

TOUS LES SOFTS :
ATARI - AMSTRAD
AMIGA - PC...

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 RUE GABRIEL PÉRI - 93200 ST-DENIS
Métro BASILIQUE ST-DENIS
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9 H A 12 H 30
Horaire d'ouverture : lundi de 14 à 19 h
mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi de 9 à 19 h

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : (1) 42.43.22.78

Démo laser Atari des toutes dernières applications

ULTIMA

5, bd Voltaire - 75011 PARIS

Téléphone : 43.38.96.31

VOICI 18 RAISONS D'ACHETER VOTRE *ST* DANS NOTRE ESPACE ATARI

I - CONSEILS DE SIMON

Simon a été nommé meilleur spécialiste ST par la société ATARI France. Venez le rencontrer, il vous donnera toutes les informations et les conseils dont vous avez besoin avant l'achat de votre ordinateur.

II - S.A.V.

Sylvain le maître du fer à souder, est présent tous les jours. Réparations, bidouilles, cablages, extentions un méga, pause free boot, sont effectués très rapidement et garantis.

III - CLUB ULTIMA

Avec la carte du **Club**, vous pourrez échanger vos logiciels et vous aurez droit à des réductions d'**enfer** sur tout le magasin. Rejoignez vite les membres du Club, on vous y attend de pied ferme !

IV - ACCESSOIRES

10 disquettes de marque	99 F
Boîte de rangement	140 F
Tapis pour souris	90 F
Ruban SMM 804	79 F
Ruban Star NL10	79 F
Cable imprimante	150 F
Cable perite	150 F
Track ball	290 F
Free Boot + pause	495 F
Joystick Atari	70 F
Competition pro	160 F
Rallonge joystick	49 F

V - PRIX SUR LA GAMME 520 ST ET 1040 ST

520 STF seul + 40 log. + 10 disquettes : 2 990 F

520 STF + moniteur HR monochrome + 40 log. + 10 disq. ..... **4 480 F**
520 STF + moniteur couleur 1425 ou 1224 + 40 log. + 10 disq. ... **5 480 F**
520 STF + moniteur-TV SONY + 40 log.. + 10 disq. ..... **N.C.**

1040 STF seul + 40 log. + 10 disquettes : 4 790 F

1040 STF + moniteur HR monochrome + 40 log. + 10 disq ..... 5 990 F
1040 STF + moniteur couleur 1425,1224 + 40 log + 10 disq ..... 7 480 F

+ Le Rédacteur

Si vous trouvez moins cher, nous nous alignons immédiatement

+ UN CADEAU SURPRISE

VI - NOUVEAUTÉS JEUX

Oblitérator	N.C.
Out run	210 F
Géant arcade	250 F
Donjon master	250 F
Pink panthère	N.C.
Soccer	210 F
Les perres à feu	210 F
American pool	100 F
Xenon	250 F
Dive bomber	N.C.
ETC..	

VII - CADEAUX

Pour tout achat d'un ordinateur, nous vous **offrons** 40 logiciels :
– Jeux
– Utilitaires
– Accessoires de bureau
– Traitement de texte
– Gestion familiale
– Création musicale
– Création artistique
– et bien d'autres...

VIII - OCCASIONS

Nous avons souvent en stock des **ordinateurs d'occasion** en parfait état :
520 STF
à partir de ..... **2 100 F**
1040 STF
à partir de ..... **3 400 F**

Ce matériel est garanti un an : téléphonez-nous !

IX - PAIEMENT

– Facilité de paiement sur 5 mois sans aucun intérêt
– carte bleue
– crédit Cetelem
– carte Aurore.

Remise maximum :
– étudiants, enseignants, comités d'entreprises, collectivités, groupes.

Téléphonez-nous !

X - NOUVEAUX UTILITAIRES

– PC Ditto
– Twist
– Fleet Street
– ZZ2D
– ZZ rough
– Calcomat 2
– 1st Word plus (v.f.)
– Evolution
– Signum
– Le Rédacteur

Venez voir nos démonstrations !

XI - PÉRIPHÉRIQUES

Moniteur SC 1425	**2 490 F**
Moniteur SC 1224	**2 490 F**
Moniteur-TV Sony	**N.C.**
Drive SF 314	**1 990 F**
Drive SH 205	**4 990 F**
Drive Kumana	1 590 F
Moniteur HR 124,125	**1 490 F**
Digitaliseur Realitzer	**1 750 F**
Digitaliseur professionnel	**2 950 F**
Pro 87	N.C
Scanner Canon	N.C

XII - IMPRIMANTES

Nous sommes spécialisés en **imprimantes**, nous les avons toutes en stock et en démonstration, venez les comparer. Nos prix sont imbattables !!!
– SM804
– Panasonic KX
– Star LC10
– NEC P6
– SLM 804
– NB 24-15

XIII - LOGICIELS PROFESSIONNELS

– Comptabilité Mensoft
– Facturation Mensoft
– Stock Mensoft
– Paie Mensoft
– Comptabilité Jaguar
– Solution
– Superbase professionnel
– Publishing Partner
– Induction

Formation assurée !

XIV - PRIX SUR LA GAMME MEGA ST

Mega ST2 monochrome + 40 log + 10 disq.	**9 950 F**
Mega ST2 couleur + 40 log. + 10 disq.	**11 215 F**
Mega ST2 moniteur - TV SONY + 40 log. + 10 disq.	**N.C.**
Mega ST4 monochrome + 40 log. + 10 disq.	**12 950 F**
Mega ST4 couleur + 40 log. + 10 disq.	**14 215 F**
Mega ST4 moniteur - TV SONY + 40 log. + 10 disq.	**N.C.**
SLM 804 + nombreux programmes DP pour laser et différentes fontes	**11 950 F**
Mega ST2 laser	**20 950 F**
Mega ST4 laser	**23 950 F**

Pour tout achat sur la gamme Mega ST :
– formation
– installation (Paris-Région Parisienne)
– maintenance graturte sur site pendant 1 an
– étude d'offre correspondant à vos besoins
(meilleur rapport qualité-prix)

(Prix hors taxes)

XV - LOGICIELS LASER

Après un stage technique et logistique, **Simon** maîtrise à fond les performances techniques de la SLM 804 et vous présentera en démonstration tous les logiciels qui tournent actuellement sur cette imprimante :
– publishing partner
– publishing partner junior
– fleet street publisher
– time works
– signum

XVI - PROMOS DU MOIS

Pour tout achat, ce mois, d'un **disque dur** ATARI SH 205, nous vous offrons un bon d'achat de **600 F** sur tout le magasin. Faites vite, réservez-le rapidement.

XVII - REPRISES

Pour tout achat dans la gamme Mega ST, nous reprenons au **plus haut court** votre ancien 520 ST/1040 ST

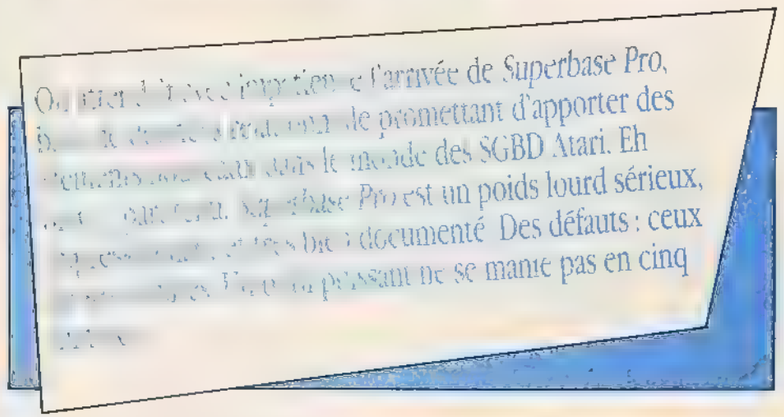
XVIII - SERVICES ET PRIX

Nous insistons sur le service. Tout client aura la meilleure information et le bon conseil **avant** son achat. Ensuite, le client aura une assistance permanente, au magasin ou par téléphone de 10 à 19 h, du lundi au samedi. Quant à nos **prix,** ils sont les **mieux étudiés du marché.** N'hésitez plus, venez nous **rendre visite** et faites la différence avec la concurrence.

DANS LA GRANDE FORET DE L'INFORMATIQUE...

SUPERBASE PRO : L'ELEPHANT CONVIVIAL

Imaginez un troupeau d'éléphants se frayant un passage dans la grande forêt de l'informatique de quoi effrayer les petites vies qui se trouvent sur le chemin. Supposez maintenant que vous soyez confortablement installé sur le dos du chef des éléphants, qui ronronne comme seuls les éléphants savent le faire pendant que vous lui grattez la tête avec le coin de votre disquette 3,5 pouces. Le paysage s'éclaircit. La forêt informatique semble soudain moins menaçante. Seulement, pour parvenir à ce résultat, il faut auparavant apprendre à parler et engager des éléphants. Voilà, vous m'avez parfaitement compris : bonne route dans les quelque 780 pages du mode d'emploi. Heureusement, il n'est pas nécessaire de passer plus de quelques heures à comprendre les principes de *Superbase Pro*. Le produit est solide tout en restant simple. Ses multiples possibilités se dévoileront peu à peu. La conception des différentes bases de données les rend modifiables en cours de route. On commence donc par le plus simple.



DRAGONS ET LUTINS

De même que la méthode Assimil permet d'apprendre l'anglais sans y passer dix ans, de même *Superbase Pro* permet la création de fichiers évolutifs dès l'achat, sans exiger autre chose qu'un temps raisonnable afin d'acquérir les principes de base. A condition de comprendre ce qu'est une base de données relationnelle, on pourra en tirer les avantages que sa conception autorise : un gain de temps, de performance, et surtout de simplicité.

Personne ne peut se passer de l'effort de compréhension préalable : une base de données relationnelles est un système astucieusement conçu permettant à l'utilisateur de se comporter en paresseux intelligent. Son travail consiste à donner des ordres clairs. Celui du programme consiste à démontrer sa compétence en y obéissant avec diligence. Mais d'abord, qu'est ce qu'un SGBD relationnel ? Réponse : c'est une armée de petits lutins verts disséminés dans la machine, sous forme de programmes malins qui passent leur temps à communiquer par drapeaux, porte voix, sifflets et clarinette, pendant que leurs dragons apprivoisés acheminent les données vers l'écran sans jamais se montrer eux-mêmes.

En concevant votre programme, vous placez-vous même les petits lutins aux bons endroits. En définissant les écrans (masques et pages), vous leur donnez les cartes de la forêt informatique, en leur expliquant à quel endroit les dragons doivent décharger leurs paniers d'informations.

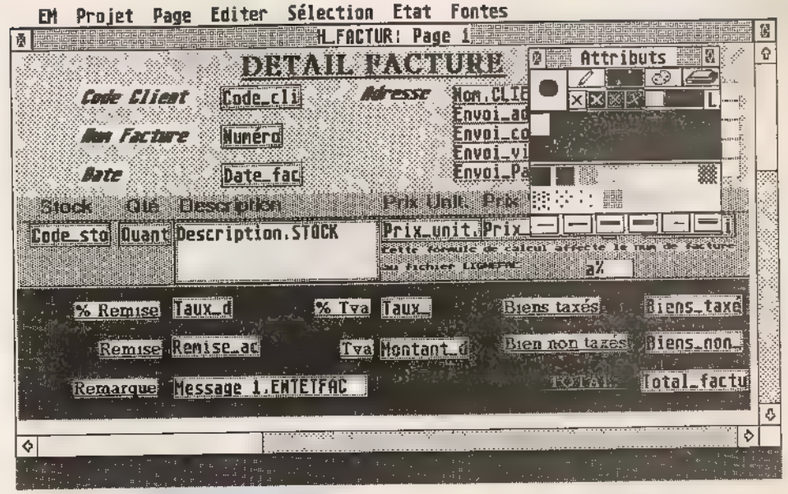
SGBDR, LA BOITE DE MECANO N°11

Un SGBD relationnel ressemble à une grande boîte de mécano, accompagnée de petits moteurs. Le débutant aura déjà bien du mal à comprendre les principes du mécano sans toucher immédiatement aux moteurs. Cependant, la simplicité du système l'amènera progressivement à exprimer ses idées de façon concrète. Un SGBD est un simple système de fichiers définissables par l'utilisateur, et avec lequel le lecteur est probablement déjà familier. Le terme relationnel signifie que les fichiers créés peuvent être reliés entre eux par des écrans, des masques d'impression, des relations, et que des opérations simples ou complexes sont réalisables en utilisant le langage d'accompagnement, lequel sert à formuler les demandes.

Superbase Pro se caractérise par le sérieux et la solidité du système. Réalisé par une équipe anglaise, il utilise une approche "orientée objet", c'est-à-dire une méthode d'une grande souplesse, laissant à l'utilisateur le loisir de se tromper, sans exiger trop de travail pour rattraper les erreurs de conception. Chaque élément étant fixé aux autres par des attaches conceptuelles souples, on peut facilement remodifier un élément sans devoir tout démonter pour autant. Par exemple, lorsque l'on définit une page d'écran et que, après usage, on décide de l'améliorer en lui ajoutant quelque chose — que ce soit du texte ou du graphisme — l'Editeur de Masques l'identifie comme étant un objet. Une ligne, un cadre, un champ, une ligne de texte, une zone, une image, sont des objets séparés. Ainsi, le programme conserve la trace de tous les éléments constituant une page. Il se distingue en cela des autres systèmes qui permettent de créer une image sur l'écran mais ne conservent pas le détail des différents composants de l'image.

Le fait d'utiliser une approche orientée objet présente plusieurs avantages, en particulier lorsque l'on désire éditer une page. Il est plus facile de sélectionner une partie quelconque d'une page et de la modifier, par exemple, en la déplaçant ou en redéfinissant sa taille. De plus, on peut demander à l'Editeur de Masques de n'imprimer que certains types d'objets, en laissant le texte de côté par exemple, ou en ignorant les zones tramées.

L'Editeur de Masques reconnaît six types d'objets : surface, cadre, ligne, image, texte, et champ. Cette hiérarchie correspond à l'ordre de priorité des objets qui seront posés les uns sur les autres. Les plus importants sont bien sûr ceux qui sont capables d'en supporter d'autres. Par exemple, une surface peut "supporter" plusieurs cadres. La création d'un masque, ou d'une page (une page peut se construire à partir de plusieurs masques, et être très grande) s'effectue très simplement, à partir de l'option "créer masque" du menu "projet".



Des masques de saisie "à la carte" faciles à élaborer... et facilement modifiables.

La fenêtre d'attributs permet de déterminer ou de modifier les différents éléments d'écran : couleurs, trames, types de caractères (system, swiss et dutch) avec leurs styles, justifications, caractéristiques du type "lecture seule" qui empêchent d'autres interventions, statut d'impression d'un objet ou d'un groupe d'objets susceptibles d'être imprimés ou pas, etc. Pour aligner ce qui doit l'être, l'utilisateur dispose d'un réticule : c'est à dire d'une croix qui traverse l'écran de part en part, et permet de vérifier la position horizontale et verticale d'un objet, avant de le positionner de façon définitive.

Les masques étant modifiables, leur dessin n'est pas définitif. Il est toujours loisible de les améliorer. Pour toutes les opérations du menu "sélection", la commande "undo" inverse ou annule l'effet de la dernière opération. L'effacement des erreurs ou les retours en arrière permettent de mieux tester des hypothèses quand on cherche à définir expérimentalement un écran et à en tester l'aspect pratique.

Le presse-papiers est réservé par l'Editeur de Masque pour stocker temporairement des objets. Les options "couper" ou "coller" utilisent pour transporter les objets ou les mettre en attente. Cependant, le presse papiers ne contient qu'un objet ou groupe d'objets à la fois. Dans ce dernier cas, on ne pourra pas faire descendre les objets d'un groupe un par un. L'ordre des pages d'un masque n'est pas fixe, on peut les intervertir.

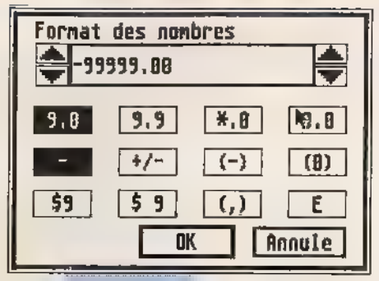
CALCUL DE CHAMPS ET PROBLEMES DE FAMILLE

En construisant un masque de type "facture" il sera souhaitable d'effectuer certains calculs : des fonctions d'état permettent de réaliser certains calculs, mêmes complexes : somme, moyenne, maximum, minimum, ecart type et variance. Dans le cas d'un formulaire complexe, l'ordre dans lequel les champs doivent être remplis dépend du bon vouloir de l'utilisateur. Certains champs peuvent également être liés directement sur un autre fichier. Il faut pour cela construire des liens par l'option "sélection/liens". C'est ici que la base de données devient relationnelle. Il va exister des points de contact, des relations, entre plusieurs fichiers. Le point de contact est toujours un champ dont le contenu est identique dans les deux fichiers, que ce soit un numéro de compte, un code, ou un numéro de facture. Cette option ne doit s'utiliser que lorsque un ou

plusieurs champs sont communs à plusieurs fichiers. Pour établir un lien bancaire entre un fichier client et un fichier dépôt, on dira tout simplement "nom client = "nom dépôt". Le fichier "client" est dit principal, et le fichier "dépôt" est dit secondaire.
Ainsi, lorsqu'on consulte le fichier client, à partir d'un masque plus complet que ce fichier client tout seul, on peut automatiquement récupérer des informations sur le client dans des fichiers qui, pour des raisons pratiques, ont tout intérêt à être séparés. L'information reste synthétique grâce au relationnel cependant que l'ergonomie est accrue par la simplicité du système.
Si les liens sont modifiables, cette dernière opération n'est pas très pratique. En effaçant un seul lien, on efface tous les liens suivants. Il faudra donc les redéfinir. Autre limitation des liens, ceux-ci sont "de niveau un". On ne peut pas créer de masques dans lesquels une transaction = un groupe de champs appelés dans un masque par un fichier principal — a ses propres transactions, c'est-à-dire se comporte à son tour comme un fichier principal par rapport à un autre fichier. La raison en est probablement qu'il aurait fallu établir des vérifications de cohérence complexes, afin d'éviter, entre autres, le danger de circularité qu'une transaction 1 appelle un fichier 2, dont la transaction réappelle le fichier 1, qui a son tour...

LE MENU "PROJET"

Projet concerne les opérations de création, d'ouverture, d'édition et de suppression de fichiers et d'index (un index est un fichier outil, trié de façon à accélérer les recherches sur le fichier principal dont il est précisément l'index, comme un doigt pointé sur chaque enregistrement précis). Chaque fichier *Superbase* doit comporter au moins un index et peut en posséder jusqu'à 999. Les champs composant un fichier peuvent être alphanumériques, numériques, date et heure. Ce système est riche. La seule présentation des nombres présente douze options. La date offre treize options, définissables et redéfinissables. Chaque champ peut posséder un ou plusieurs attributs :



Douze options de formatage des nombres. On peut remplacer $ par F.

— formule : les formules calculent ou contrôlent les données des champs ;
— réponses : ces champs comportent plusieurs données, et seront traités comme des tableaux ;
— obligatoire : un tel champ comportera obligatoirement une valeur à la saisie, et le système empêchera l'enregistrement en son absence ;
— lecture seule : les données de tels champs ne peuvent pas être éditées ;
— index : permet un accès rapide à la fiche demandée, selon le critère, ou les critères d'indexation.
Un champ peut posséder une formule de validation, telle que nom LIKE "O" or "o" or "N" or "n" qui permet d'éviter des erreurs si l'on doit répondre par oui ou par non dans un formulaire, par exemple. La validation sécurise l'application en faisant la chasse aux erreurs. Les validations seront définies comme étant des formules complexes utilisant des parenthèses et de l'algèbre de Boole, mélangées à du texte. On aura la même trouver, associés aux validations, des messages définis par les soins de l'utilisateur, et destinés à guider les autres utilisateurs dans le labyrinthe des applications nouvelles. Ces messages seraient particulièrement utiles lors de l'absence de l'utilisateur habituel, un remplaçant devant prendre le programme rapidement en main.
Un exemple de message simple pour rait être "répondre par oui ou par non, svp". Il est dommage que cette possibilité n'ait pas été incluse. Afin de gagner du temps, *Superbase Pro* inclut une sécurité du type LOOKUP, qui est une "formule de validation créée". Lorsqu'un nom est entré, et que ce nom doit obligatoirement correspondre à un élément existant dans un autre fichier, un contrôle est effectué afin de s'assurer que c'est bien le cas.
Supposons qu'un dépôt bancaire soit effectué avec une faute d'orthographe dans le nom, ou dans le numéro ! Il est important que le système puisse indiquer qu'il n'existe pas de client de ce nom-là. La formule sera alors semblable à celle-ci : - LOOKUP(Nom Dépôt, Nom Clients) En cas d'erreur, le système affiche : "Ce nom n'existe pas dans le fichier Clients".

L'OPERATEUR TERNAIRE

L'opérateur ternaire est un des avantages non mémédiats qu'offre *Superbase Pro*. Son évidence n'est pas aveuglante. Cependant, l'opérateur ternaire permet de créer des formules de calcul qui choisiront une valeur parmi plusieurs. Ces formules testent des valeurs, et prennent des décisions en conséquence. Prenons un exemple simple : en définissant un test d'examen avec *Superbase Pro*, selon le résultat obtenu, c'est-à-dire le nombre de points obtenus, l'affichage pourra être "reçu", "admissible", ou "recalé". C'est dans l'expression de ce genre de contraintes articulées à une valeur ou à un résultat que l'opérateur ternaire manifeste son utilité. Il correspond à la formule "if .then .else" bien connue des programmeurs. La syntaxe reste simple : (points>=100) ? "reçu" (points >= 80) ? "admissible" . (points<80) ? "recalé".

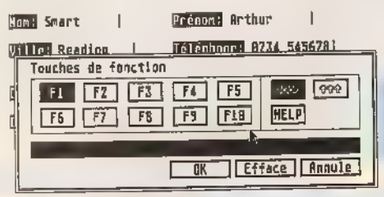
EXPLOITATION : LE CŒUR DE SUPERBASE PRO

Cette fonction est la plus sophistiquée de *Superbase Pro*. Elle permet, entre autres, d'obtenir des états formatés (présentés à votre façon) de la base de données, avec une maîtrise du résultat final. On utilise la procédure d'exploitation dans cinq cas :
— En premier lieu, elle permet de créer des "filtres" complexes. Un filtre est une façon de demander une action exigeant une discrimination — des tris — selon des critères riches et multiples. Les filtres peuvent être momentanés et ne servir qu'une fois, ou au contraire être stockés et rappelés.

— Ensuite, l'exploitation autorise la création d'applications multifichiers : elle optimise le travail, le réduit et le simplifie en accroissant la cohérence des données entre elles. Pour prendre un exemple de cohérence difficile à maintenir hors du multifichier, imaginons simplement un fournisseur dont l'adresse a changé. Si l'adresse du fournisseur est saisie sur plusieurs fiches différentes, que devient l'ensemble lorsque l'adresse change ? Il faut éventuellement réécrire chacune des fiches concernées. En multifichier, seule la fiche unique du fournisseur doit être modifiée. Tout simplement parce que le nom ou le numéro du fournisseur contenu à différents endroits par exemple du fichier factures pointe (renvoie) tout simplement sur l'unique fiche du fichier fournisseurs concernée par ce changement d'adresse. Le multifichier (c'est ce qui justifie le relationnel) permet donc, s'il est bien conçu, de gagner du temps, de la cohérence, et d'effectuer des modifications rapides. Les fichiers sont plus vivants, s'évoluent instantanément. Les retards ne s'accumulent pas.
— En troisième lieu, l'exploitation concurrence la puissance de l'éditeur de masque pour créer des états, en y incluant des cumuls sur des enregistrements (des champs), ou sur des enregistrements discriminés selon les critères choisis par l'utilisateur. L'exploitation permet également de trier. Les sorties générées par une exploitation peuvent être triées dans n'importe quel ordre. La création d'index permet déjà un tri, mais l'exploitation l'autorise sur n'importe quel champ, indexé ou non, en ordre ascendant ou descendant. Plusieurs niveaux de tris sont également spécifiables. Enfin, l'option d'impression aiguille les résultats vers l'écran, l'imprimante, des fichiers ASCII, ou des fichiers Superbase Pro. On obtient ainsi des fichiers de synthèse exportables par d'autres programmes, particulièrement des programmes d'analyse graphique qui les "exporteront".

LE DML OU CLASSE SUPERIEURE

Afin d'accroître la puissance de *Superbase Pro*, et surtout afin d'en faire un outil à l'usage du programmeur, de la SSCI, afin qu'elle devienne prescriptrice du produit, les auteurs de *Superbase Pro* y ont inclus un langage de programmation, qui pourra peut être servir à l'utilisateur averti, mais qui reste essentiellement destiné aux professionnels de l'informatique.
Dans le mode DML (Database Management Language) direct, DML exécute les instructions dès qu'elles sont tapées. Il faut au préalable sélectionner l'option "Commande" du menu programme. Un ordre — ou une suite d'ordres sur la même ligne, séparés par deux-points — est exécuté dès que la touche Return est frappée. Le mode programmation, au contraire, permet de stocker des ordres qui seront exécutés en différé, et à la demande. Selon l'importance, on parlera de programme, ou de macro-commandes. Techniquement, le mode direct est l'équivalent de la fonction "execute" présente sur les langages évolués. Le mode programmation correspond à ce que son nom indique... En mode direct, on ne frappe qu'une ligne d'un maximum de 255 caractères. En mode programmation, les limitations sont "locataires". Il faudrait plusieurs dizaines de pages avant même de seulement commencer à inquiéter la machine. Nous ne présenterons pas ici DML, qui est un langage relativement complet. On aura un aperçu de ses possibilités en sachant qu'on peut taper des lignes de ce genre : if a%=3 5 then goto étiquette1.
En d'autres termes, il possède les fonctions d'un Basic évolué, ce qui est assez amusant. On achète une base de données et, dans la boîte de lessive, on trouve en plus un langage avec son manuel de programmation et son éditeur, ses touches de fonctions programmables. Au total, on dispose de plus de 200 mots, sans compter les opérateurs arithmétiques usuels. L'amateur devra être très averti pour s'en servir. Cependant, les SSCI qui feront l'effort d'apprendre ce langage auront probablement envie de tirer parti de cet investissement en temps. C'est une démarche intelligente, en même temps qu'un pari, car la rentabilité pour une SSCI dépend évidemment de la performance globale du SGBD.



Pour aller plus vite : définir les touches de fonction.

Superbase Pro met à disposition cinq éléments permettant de constituer une base de données opérationnelle :
— un fichier (ou plusieurs)
— un index (ou plusieurs)
— un ensemble de champs
— une procédure d'exploitation
— des masques créés avec l'éditeur de masques.
La première étape consiste à bien lire la documentation, ce qui risque de prendre environ huit heures pour ceux qui ne sont pas déjà familiers avec les SGBD. Ensuite, si les premières étapes ne sont pas trop difficiles à réaliser, il faudra cependant en passer par l'obligation de relire son mode d'emploi, ou du moins de le feuilleter régulièrement. Il serait dommage de se comporter vis-à-vis de *Superbase Pro* comme vis-à-vis d'une grosse berline qu'on oublie de vidanger parce que c'est sa première voiture, qu'on n'a pas lu le mode d'emploi, et qu'après tout, c'est le boulot du garagiste-informaticien.
Le plus difficile sera probablement de réaliser l'effort conceptuel consistant à visualiser les mécanismes du système de gestion de base de données relationnelles. Sans cet effort, les résultats obtenus risquent de ne pas dépasser ceux d'une grande routière conduite exclusivement en première ou en seconde. Un comble pour un programme qui s'efforce de s'inspirer des principes des langages de quatrième génération... Prix : 2 490 F ttc.

Jacques de Schryver

Micro Application – (1) 47 70 32 44.

QUAND LES DURS RAILLENT, LES MOUS TIQUENT

Les disques durs de grande capacité arrivent sur notre petit (mais de plus en plus costaud) marché hexagonal. Grande capacité signifie évidemment ici capacité supérieure aux périphériques proposés par Atari. Les nouveaux durs du ST se rapprochent petit à petit des offres pour IBM PC. Bien que seuls les modèles ICD 50 et 100 Mo soient disponibles pour l'instant, des versions allant jusqu'à 280 Mo sont d'ores et déjà annoncées. Voici un essai de l'ICD Leadman 50 Mo tout juste débarqué d'Amérique.

Un disque dur est assimilable à une ou plusieurs disquettes fixes (certains modèles moins courants disposent d'un disque amovible) et rigides de forte capacité. Plusieurs têtes (souvent deux par face) sont chargées d'écrire ou de lire sur la surface magnétique des disques. Ces têtes sont étudiées pour flotter (grâce à la vitesse de rotation du disque) à quelques microns de la surface magnétique. Les disques sont scellés pour éviter la poussière ; en effet, à grande vitesse, le moindre choc avec une impureté peut endommager les têtes ou le revêtement des disques.

La célérité en lecture/écriture est due au nombre de têtes et à la vitesse de rotation élevée des disques magnétiques (3 600 t/mn) à comparer au 300 t/mn d'une unité disquette 3,5 pouces. La mémoire d'un dur est séparée en faces, cylindres (équivalent des pistes d'un floppy) et secteurs. Deux systèmes de codage sont principalement utilisés : le MFM (*Modified Frequency Modulation*) comme sur les disquettes souples double densité et le RLL (*Run Length Limited*), technologie plus récente offrant une capacité à peu près 1,5 fois supérieure.

ASPECT EXTERIEUR

L'objet se présente sous la forme d'un parallélépipède de 40 cm de long par 15 de large et de haut. Un câble de bonne taille (90 cm) permet de disposer le disque ailleurs que collé au ST (fâcheux inconvénient des premiers modèles Atari).

La mécanique utilisée est de technologie Winchester au format 5,25 pouces. Le montage d'une 2e mécanique est apparemment possible (le 100 Mo est justement de type 2 x 50 Mo). Ce disque dur dispose de sa propre alimentation interne indépendante de l'ordinateur. La face arrière comporte l'interrupteur marche/arrêt et plusieurs connecteurs. Nous voilà nantis d'un port de liaison avec le ST, d'un connecteur destiné à d'autres disques durs (ICD, Supra, Atari...) ou périphériques usant du bus DMA Atari. Une dernière prise autorise le branchement en parallèle jusqu'à 6 unités au standard SCSI. Enfin, il reste l'orifice d'aération du petit ventilateur.

UTILITAIRES FOURNIS

En plus de la documentation en anglais (assez succincte) et des câbles nécessaires au fonctionnement, la boîte contient une disquette d'utilitaires absolument indispensable au bon fonctionnement de l'unité disque. Les programmes fournis comprennent :

ICDBOOT, programme chargé de la gestion des lectures/écritures sur le disque, doit obligatoirement être présent sur l'unité qui démarre le système (disquette ou disque dur). Il intègre une vérification en écriture qu'il est possible d'annuler (gain en vitesse).

— HDUTIL quant à lui offre l'installation d'un "boot" secteur sur le disque dur. Il permet ainsi de se passer de disquette lors d'une session de travail tout en conservant les facilités habituelles (fichiers AUTO, accessoires, bureau personnalisé, etc.).

— ICDFMT est dédié au formatage et à la partition du disque. Bien que le disque soit livré préformaté, son organisation n'est pas obligatoirement à votre goût. A l'aide de cet utilitaire, vous pourrez allouer jusqu'à douze partitions d'une taille comprise entre 1 et 16 Mo. Chaque partition du disque dispose par la suite de sa propre icône disque au bureau.

Trois petits programmes (ICDTIME, TIMESET, et COPYFIX) proposent de gérer l'horloge interne sauvegardée par pile enfouie aux tréfonds du disque dur. Deux desdits utilitaires s'occupent de la mise à l'heure de l'horloge, le 3e corrige le "bug" de la différence d'heure entre source et destination lors d'une copie de fichiers.

— Dernier programme utile, PARK positionne les têtes au repos, les rendant ainsi moins sensibles aux chocs. Il est recommandé de toujours parquer les têtes d'un disque dur avant tout transport ou déplacement.

UTILISATION PRATIQUE

Mettons la bête à l'épreuve. Un coup d'interrupteur et le disque monte en vitesse pendant que le témoin lumineux en façade clignote frénétiquement. Une trentaine de secondes et je démarre le ST, disquette utilitaire dans le drive, encore quelques courts instants de patience. Voilà, le disque dur vient de prendre la main. Ce qui frappe immédiatement, c'est le silence agréable de fonctionnement du périphérique. Le ventilateur est nettement plus silencieux que celui du SH205. L'unité est déjà préformatée en 3 partitions de 12 Mo et une de 14 Mo.

Je charge immédiatement le Basic Omikron servant aux tests. Après divers essais de copie de fichiers sur plusieurs machines différentes, il semble n'y avoir aucun problème avec les nouvelles ROMs. L'utilisation avec un 520 de base (512 ko) ou le Méga ST4 se passe également sans douleur. Le résultat des tests de vitesse effectués indiquent une moins grande rapidité que le disque dur Atari 20 Mo SH205 utilisé sous TurboDos mais c'est quand même (heureusement) nettement plus rapide qu'un lecteur de disquette.

DISQUE, DISQUE RAGE

Un rapport capacité/prix intéressant plaide en la faveur de ce disque dur (190 F/Mo contre 250 F pour le SH205), le rapport est encore meilleur pour le 100 Mégas qui dispose en plus de la capacité d'utiliser l'une des unités de 50 Mo comme backup de l'autre (quand on sait l'importance des backups, ce n'est pas négligeable). Les extras, tels l'horloge intégrée et le ventilateur très silencieux, compensent un peu une rapidité inférieure au disque dur de chez Tramiel. Dans l'ensemble, un produit positionné intelligemment qui aidera soyons-en sûr, la progression d'Atari sur le marché professionnel. Bientôt, de nouvelles versions recarrossées de ces disques (voir photo, enfin j'espère) devraient être disponibles. Ces nouveaux disques disposeront de tous les avantages des anciens modèles avec en plus un nouveau boîtier capable de servir de support moniteur.

Ange Lartiche

Produit testé	Disque dur 50 Mo
Fabricant	ICD
Importateur	Imaco
Temps d'accès	35 ms
Nombre de cylindres	615
Nombre de têtes	6
Capacité formatée	49,1 Mo
Technique de codage	RLL
Prix :	9 400 F ttc (50 Mo)
	16 400 F ttc (100 Mo)

Imaco – 3, rue Perrault 75001 Paris. Tél : (1) 40 20 95 19.

Tests comparatifs avec SH 205

Nature du test	SH 205	ICD 50	Disquette
Test 1 Ecriture de 300 enregistrements de manière séquentielle sur un fichier en accès direct	6,5 s	10,5 s	63,4 s
Test 2 Ecriture de 300 enregistrements dans un fichier séquentiel	9 s	10 s	23 s
Test 3 Ecriture aléatoire de 100 enregistrements dans un fichier à accès direct	4 s	8 s	42 s

COMPTA III - ST UNE COMPTABILITE PAS COMME LES AUTRES

Lorsque l'on se rend compte que la tenue d'une comptabilité constitue une nécessité juridique pour une entreprise plutôt qu'un réel outil de gestion, et qu'il s'agit d'offrir aux autorités un reporting effectué d'une façon standardisée dans un cadre strict, on peut penser que tous les logiciels de comptabilité se comportent de la même manière et que le premier venu sera le bon. Il n'en n'est rien : la facilité de saisie, les possibilités de recherche, la simplicité d'utilisation, les possibilités de sauvegarde, la souplesse d'installation, constituent autant d'atouts supplémentaires qui favoriseront un logiciel par rapport aux autres.

Du point de vue de la facilité d'utilisation et de ses nombreuses possibilités, *Compta III ST* n'est pas en reste, comme nous allons le découvrir ci-après. Selon ses auteurs, *Compta III ST* est un logiciel qui mêle des programmes *dBase* et de l'assembleur. Nous doutons un peu qu'une telle association fonctionne sur un Atari ST, néanmoins les traditionnels fichiers DBF sont bien présents.

Nous penchons quant à nous dans le secret de sa fabrique sur du C, disposant d'outils d'accès aux fichiers dans un format *dBase*. De toute façon, les lenteurs caractéristiques à ce programme sont exclues *Compta III ST* va vite et ne nous fait pas attendre. Il fonctionne simultanément sur PC et sur ST, bien que dans le premier cas il porte un nom différent. Ses auteurs se sont sortis de l'embarras du double standard en ne faisant pas appel aux fonctions de GEM. La souris est gérée, on voit même apparaître des boîtes d'alerte, mais les menus déroulants ont été omis.

L'essentiel de la tenue de la comptabilité dans *Compta III ST* repose sur un menu général conduisant à huit menus de fonctions. Les aides ne sont pas en reste et sont si fournies que l'éditeur n'a pas jugé utile de fournir un manuel de plus de douze pages. Mais nous y reviendrons.

Le mécanisme général des aides est facile à comprendre et se schématise de la façon suivante :

— le menu général conduit soit à l'une des huit fonctions si l'on a saisi un chiffre ou lorsque l'on clique avec la souris sur la ligne correspondante ou à l'écran d'aide de la fonction qu'il désigne si l'on entre une lettre comprise entre A et H. Un écran d'aide peut aussi être obtenu par pression soit sur F1, soit sur HELP dans le cadre d'une fonction, ou depuis l'index d'aides par cliquage sur la ligne correspondante

— Chaque écran d'aide permet la consultation du précédent, du suivant, de l'index d'aides ou le retour à l'appelant (fonction ou menu général).

Un schéma vous aidera à en comprendre le cheminement.

LES FONCTIONS DU MENU GENERAL

INFORMATIONS

Comme son nom l'indique, cette fonction n'est pas vraiment vitale pour le logiciel. Elle affiche une page d'écran qui identifie le logiciel, indique la mémoire restante, le nombre de comptes du plan comptable, le nombre de journaux ouverts, le nombre d'écritures passées, et si le logiciel est authentifié.

L'authentification est une procédure introduite par l'auteur pour éviter les copies pirates. A un certain moment, dans l'exploitation, le logiciel demande à être authentifié. Il faut alors répondre à Nice dans les 200 écritures pour demander un code dépendant du numéro de la version, de la date et du contenu des écritures passées, puis entrer ce code par la fonction 8 sinon gare !

Cette procédure, pour infaillible qu'elle soit, pose le problème de la responsabilité de la société Jaguar devant un code mal saisi ou mal compris, puisqu'une destruction des fichiers peut en résulter.

PARAMETRAGES ET CODES

Cette fonction est à mettre en œuvre avant de passer la première écriture : elle sert en particulier à initialiser les dates de début et de fin d'exercice, et à saisir les codes sur deux caractères destinés aux libellés automatiques (FA — Facture).

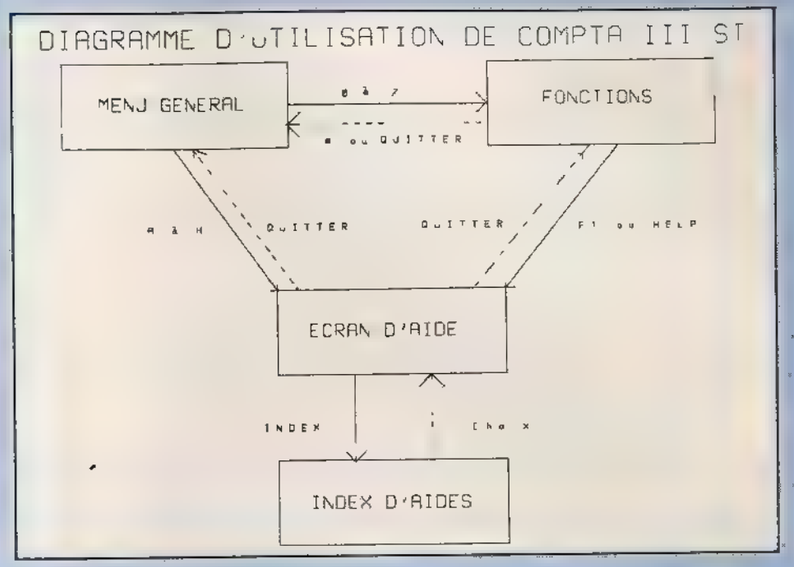
On peut aussi indiquer la raison sociale de la société, son adresse, ainsi que celle du comptable, et saisir jusqu'à six mots de passe. Entre nous soit dit, un seul mot de passe serait suffisant, puisqu'ils ont tous les mêmes privilèges.

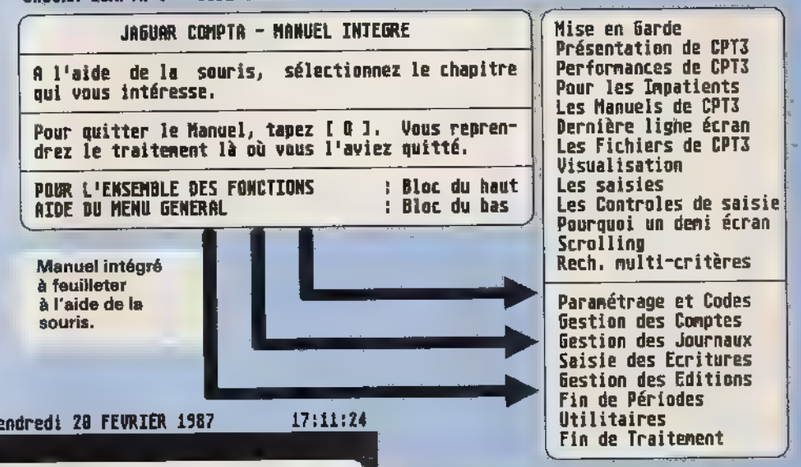
GESTION DES COMPTES

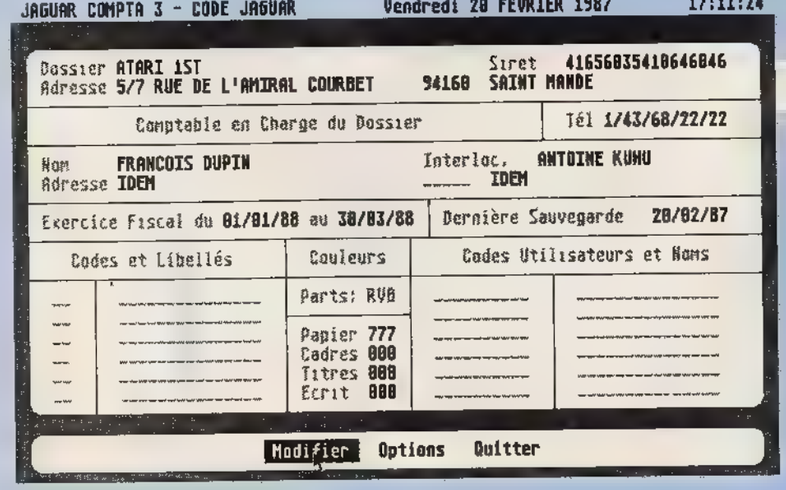
On en vient au grand livre. Cette fonction permet d'ajouter, de supprimer ou de modifier des comptes, et de consulter leurs soldes ainsi que les écritures passées.

La grande originalité de *Compta III ST*, c'est qu'il est possible de substituer une recherche alphanumérique à une recherche numérique. Plus besoin de connaître les numéros de comptes par cœur du moment que vous connaissez à peu près leurs libellés. Il vous est même permis de ne rien savoir du tout et de faire défiler tout le plan, si vous commencez par entrer un point d'interrogation.

Bien sûr, vous devrez toujours créer vos comptes selon le plan comptable, mais vous pouvez d'une part initialiser, si vous le désirez, votre







Un des écrans de paramétrage

société avec un plan type fourni avec le logiciel, d'autre part confier la saisie des écritures à quelqu'un de relativement peu qualifié dans ce domaine.

JOURNAUX

Ils sont initialement au nombre de quatre — Ventes, Achats, Trésorerie, et Opérations diverses. Vous pouvez les créer, les modifier, les supprimer, interroger leurs soldes, demander à ce que les écritures soient centralisées sur un compte

de contrepartie, et afficher les écritures suivant une recherche multicritère
Ces critères s'établissent sur une combinaison du numéro de pièce, de la date du numéro de compte du libellé automatique, et de la somme portée au débit ou au crédit. Cette dernière possibilité est bien utile pour faciliter le lettrage, mais elle ne fonctionne que par rapprochement sur la somme exacte au centime près, ce qui est souvent insuffisant
Bien entendu, *Compta III ST* propose soit un affichage sur l'écran soit une édition

SAISIE DES ECRITURES

La saisie s'effectue dans un "brouillard". Ceci sert à régler le problème de mise à jour posé par une comptabilité. Tant que le brouillard n'est pas validé, il demeure possible de corriger, voire d'annuler des écritures comptables
La période active du brouillard courant s'insère entre le premier du mois en cours et le 20 du mois suivant. Le brouillard doit être validé pour chaque mois. Passé sa validation, les écritures ne peuvent plus être rectifiées autrement que par contre écritures
La saisie s'effectue par pièces qui doivent terminer équilibrées. Ici encore il est possible d'introduire des libellés plutôt que des numéros de comptes
Conformément au plan comptable, le curseur se positionne de préférence soit au débit soit au crédit pour effectuer la saisie de la somme. Bien entendu, il reste possible de saisir dans l'autre colonne en introduisant 0 lorsqu'il se positionne.
Une facilité plus discutable permet d'ajuster le solde de la pièce saisie en appuyant sur F3. Certains trouveront cela génial, d'autres diront que ça lasse la porte ouverte à des erreurs de comptabilité indécelables. La solution la plus judicieuse aurait sans doute été dans ce cas de jumeler ce service à un paramètre général de configuration de la comptabilité. Tant qu'à parler d'automatisme, regrettons qu'il ne soit pas possible de calculer la TVA automatiquement

EDITIONS

Pas grand chose à dire de cette fonction. On y trouve ce que l'on attend d'une comptabilité habituelle. Manquent malheureusement les éditions fiscales conformes aux imprimés CERFA, et des calculs de ratios

FIN DE PERIODE

Cette fonction sert à deux sous-fonctions : la validation du brouillard, et la clôture d'exercice. Ces opérations ne s'effectuent qu'après contrôle d'équilibre sur chacun des journaux
Lors de la clôture annuelle, les comptes sont soldés sur un journal de reports à nouveau, qui sera créé pour l'occasion s'il n'existe pas déjà.
Cet ensemble d'opérations est très automatique, mais consulte l'opérateur à chaque étape importante, et il est assez bien sécurisé

UTILITAIRES

Bien entendu, les principaux utilitaires servent à sauvegarder les données et à les restaurer. Un autre est destiné à réindexer les données en particulier si l'on constate qu'il y a eu terminaison anormale lors de l'exploitation précédente (en général, *Compta III ST* s'en aperçoit tout seul.)
Autre utilitaire important, l'authentification. Nous avons déjà décrit son rôle
Enfin, cinq alarmes différentes sont paramétrables pendant l'exploitation du logiciel, et valables seulement lorsqu'il est actif. Si vous aimez les œufs mollets, voilà la comptabilité qu'il vous faut
Dans cette pléthore, regrettons l'impossibilité d'importer des fichiers de mouvements comptables et d'exporter vers un tableur

LES OMBRES AU TABLEAU

Nous allons placer dans ce paragraphe les quelques rares ombres à mettre au tableau de ce logiciel, à commencer par sa documentation qui est tout sauf suffisante même si l'aide électronique est très riche. D'abord parce que tout n'y est pas inscrit. On ne sait pas par exemple lorsqu'on crée une nouvelle société quelle est l'option à choisir pour récupérer le plan comptable standard du logiciel. Il n'est noté nulle part non plus qu'il faille répondre O dans le choix d'édition du journal. Et quelques autres cas supplémentaires peuvent être énoncés. D'autre part, pour un logiciel de ce prix, l'éditeur peut faire l'effort d'une documentation sur papier.
Par ailleurs, le logiciel nous demande de saisir la date, avant de commencer, même si la date système est dans la limite de validité du brouillard, et y compris lors de l'initialisation du logiciel. C'est assez maladroit, car son brouillard initial s'étend du 1er janvier 1987 au 20 février 1987. L'utilisateur moyen ne sait pas comment s'en sortir. Il serait préférable de demander les dates de début et de fin d'exercice, et d'ouvrir un premier brouillard à cette date
Nous avons de temps en temps bloqué notre ST après la sortie de *Compta III ST*, en allant modifier la date au panneau de contrôle (cela n'est pas systématique)
Dernier reproche, l'absence de paramétrage de l'imprimante. L'auteur utilise celui de l'Epson qui est de loin le plus répandu, mais n'est pas universel

CONCU PAR DES PRO, POUR DES PRO

Les quelques griefs que nous avons formulés dans le paragraphe ci-dessus ne sont rien néanmoins par rapport aux qualités de ce logiciel. Il s'agit effectivement d'une comptabilité faite par des professionnels, pour des professionnels
Regrettons l'absence de calculs de ratios, d'impression aux normes fiscales, d'importation de mouvements, d'exportation vers un tableur, il demeure que ce logiciel où l'accent a été mis dans la facilité d'utilisation est un régal du genre. Il ne vous apprendra pas la comptabilité, mais vous facilitera la saisie et la recherche dans de très larges proportions. Votre investissement ne sera pas mal placé
Le prix du logiciel varie en fonction de la machine
Atari 520ST : 990 F ht,
1040 et Méga 1 : 1 490 F ht,
Disque dur 1040 et Méga
1 990 F ht

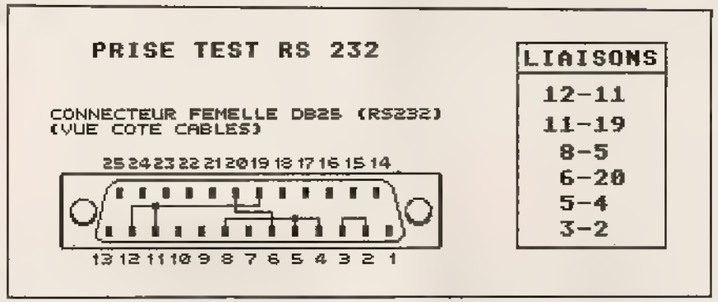
Antoine Kuhu

Les Logiciels du Jaguar
25, boulevard de la Somme 75017
Paris Tel : (1) 42 27 14 82
- 14 avenue Félix Faure 06000 Nice
Tél : 93 62 17 50

UN TESTEUR DE RS-232

Qui n'a pas eu affaire de près ou de loin aux ennuis liés à la communication série ? Nombreux sont les utilisateurs fâchés avec cette diabolique interface RS 232. L'utilisation d'un testeur apporte une solution partielle aux problèmes de dépannage et de localisation des pannes de communication série.

C'est vrai que devant la diversité des câbles utilisables, il faut souvent tâtonner pour trouver la configuration des liaisons adéquates. Il y a les câbles pour les liaisons modem, les nul modem, les câbles pour imprimantes et quelques autres encore... Et ce, dans des versions avec ou sans signaux de contrôle. De plus, chaque marque d'ordinateur, chaque fabricant de logiciel de communication semble utiliser sa propre version de connexions pas forcément compatibles avec les autres
Dans de nombreux cas, le bricolage d'un câble maison ne marchera pas du premier coup, arrivant même à griller dans les situations extrêmes, un ou plusieurs ports de l'interface série (c'est souvent l'YM 2149 qui trinque, deux de ses ports étant utilisés pour les signaux RTS, DTR ou le MFP 68901 qui a la charge du reste des signaux)
Quand rien ne marche, il est nécessaire de déterminer le coupable (localiser une panne, c'est déjà la réparer à moitié). Est-ce le câble ou la machine qu'il faut mettre en cause ?
Gros problème, pour bien tester un câble de liaison RS 232, il est utile de disposer de deux machines (dans toute communication, il faut au moins deux interlocuteurs). C'est là où cette bidouille s'avère très utile.
Autre utilisation possible : si vous devez tester un programme de communication (du commerce, ou de votre cru), le montage proposé vous évite alors également l'usage d'une seconde machine ou la connexion sur un serveur.



UN MONTAGE AFFREUSEMENT SIMPLE

Pour pallier le manque de seconde machine, nous utiliserons en émetteur et récepteur le même ST. Avec l'aide d'un petit montage utilisant une prise RS 232 (connecteur DB 25 femelle) câblée de façon à boucler les signaux.
Le principe du montage est très simple. Il consiste à tromper le ST en lui faisant croire qu'il reçoit des informations en provenance d'une autre machine alors qu'un arrangement rusé des connexions met en communication la sortie transmission données avec l'entrée réception des données. Cela va même plus loin, puisque les signaux de contrôle sont aussi bouclés de la même manière.
Pour le montage, référez-vous au schéma de câblage. Le matériel nécessaire est très réduit, d'où un coût du montage dérisoire. La seule opération à exécuter étant de souder proprement les fils entre les diverses broches d'une prise RS 232 femelle (vérifiez bien l'absence de courts-circuits accidentels)
Une fois ce travail exécuté, montez un capot et voilà l'objet prêt à fonctionner.

COMMENT S'EN SERVIR

Pour tester le bon fonctionnement du montage et par la même occasion celui de votre RS 232, munissez-vous d'une disquette comprenant l'accessoire émulateur VT52. Placez la dans le lecteur. Placez également le bouchon de test sur le connecteur RS 232, puis allumez l'ordinateur
Sélectionnez l'accessoire VT52, appelez maintenant le menu de configuration grâce à la touche HELP. Choisissez une configuration qui vous plaise (elles doivent toutes fonctionner correctement si votre interface est OK)
En mode "half duplex" vous devez constater que lorsque vous tapez une lettre, celle ci apparaît en double à l'écran : c'est à cause de la fonction "ECHO" de ce mode (on voit d'abord le caractère envoyé, puis celui reçu).
En mode "full duplex", en revanche, le texte tapé n'est visible qu'une seule fois. Ce mode expédiant directement votre texte sur le terminal du correspondant sans l'afficher chez vous, le texte que vous lisez est en réalité uniquement celui de votre correspondant (donc vous, bien sûr)

Ange Lartiche

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR DU 68000

Leçon 2

Dans le numéro précédent, nous avons vu comment sont représentées les données en mémoire, quelles sont les parties essentielles d'un ordinateur, l'architecture interne du 68000 et ses registres. Cette fois, c'est au tour de la répartition mémoire du ST, des modes de travail du 68000, de l'utilisation des vecteurs d'exception, et des modes d'adressage du 68000.

Comme nous l'avons vu dans [illegible] précédent, le 68000 peut accéder à 16 Mo de mémoire à travers son bus d'adresse [illegible] 24 lignes. Globalement nous pouvons découper la mémoire d'un Atari ST en quatre parties comme suit :

ROM entre 000000 et 000008 [illegible] RESET [illegible] une ROM [illegible] 8 premiers octets de la mémoire [illegible] la valeur à charger dans le PC et la valeur à charger dans le pointeur de pile superviseur.

RAM entre 000000 et 200000 sur les systèmes à 2 M.

ROM entre FA0000 et FEFFFF (système [illegible] extension).

Registres des divers circuits spécialisés entre FF8000 et FFFC00.

Répartition de la mémoire sur un Atari ST

FFFC00	Registres des ACIA Midi et Clavier
FFFA00	Registres du MPF 68901
FF8800	Registres du PSG (AY3 8910)
FF8600	Registres DMA et FDC
FF8400	Réservé
FF8200	Registres du circuit Video
FF8000	Registres de configuration mémoire
FEFFFF	ROM Système 192 K
FC0000	ROM [illegible] connecteur d'extension (128 K)
FA0000	
1FFFFF	Fin de RAM pour les ST 2 MO
0FFFFF	Fin de RAM pour les 1040 ST
07FFFF	Fin de RAM pour les 520 ST
01FFFF	
0007FF	Variables Système
000400	
0003FF	Début de RAM (table des vecteurs d'exception)
000008	
000004	PC après un RESET
000000	Pointeur de pile superviseur après un RESET

MODES DE TRAVAIL DU 68000

Le 68000 peut se trouver dans un mode de fonctionnement normal, dans un mode d'arrêt ou dans un mode d'exception.

– Le premier mode de fonctionnement est le plus courant. C'est le mode dans lequel se trouve le microprocesseur quand il exécute des [illegible] d'instructions [illegible] aucune exception n'est en cours de traitement.

Le mode d'arrêt est celui dans lequel passe le 68000 lorsqu'une erreur grave s'est produite. Ce mode de fonctionnement est [illegible] par l'instruction STOP. A [illegible] la mémoire n'est possible [illegible] façon de revenir [illegible] fonctionnement normal est d'exécuter une séquence de RESET.

Le mode d'exception peut être activé de plusieurs manières différentes : par une interruption, une [illegible] l'instruction TRAP [illegible] d'exécution [illegible] se déroule en mode superviseur [illegible] est [illegible] adresse [illegible] table [illegible] mémoire basse.

Dans le ST, plusieurs routines de traitement des exceptions existent en ROM et [illegible] Nous [illegible] routines de traitement des exceptions [illegible].

LES VECTEURS D'EXCEPTION

[illegible] exception [illegible] par une interruption, une erreur [illegible] instruction TRAP. Une [illegible] exception [illegible] des 24 premiers [illegible] de 32 bits est extrait de la table d'exception et placé dans le PC afin d'exécuter la routine d'exception correspondante.

[illegible] le vecteur est [illegible] TRAP [illegible] superviseur [illegible] routine de traitement d'exceptions se produit [illegible].

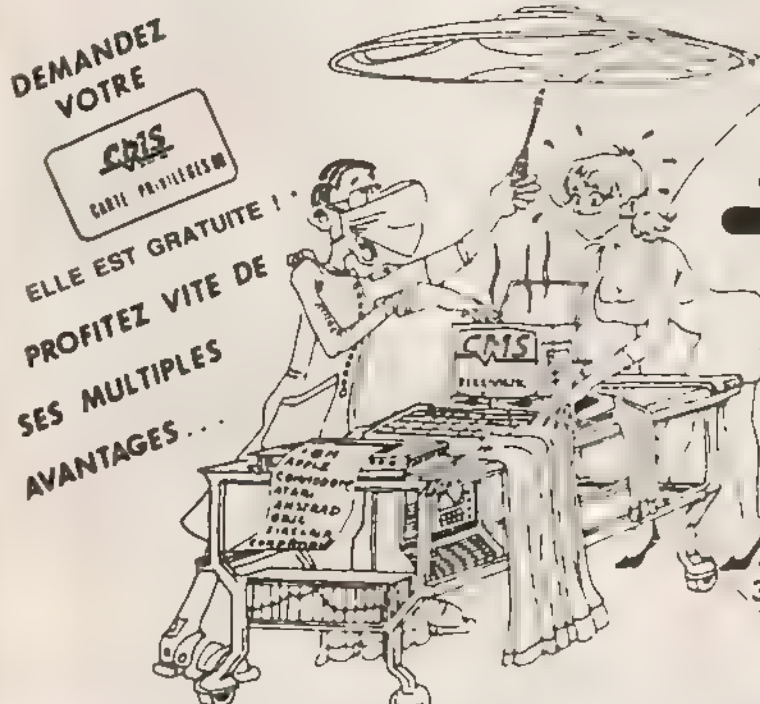
[illegible] registre d'état dans [illegible] provoquer [illegible] de l'adresse de retour [illegible] registre d'état dans [illegible].

[illegible] vecteur d'interruption [illegible] cette [illegible].

L'exception peut alors être traitée

ME CONSERVER PRECIEUSEMENT CAR...

NUL MICRO N'EST A L'ABRI D'UNE PANNE



CMS INFORMATIQUE

LE N°1 DE LA REPARATION ET DES PIECES DETACHEES DE MICRO-ORDINATEURS ET PERIPHERIQUES A VOTRE SERVICE

COMMODORE
ATARI
AMSTRAD
SINCLAIR
ORIC
THOMSON
APPLE
ETC...

31 rue de Maubeuge 75009 Paris. tel: 48-74-38-30

DELAI MOYEN 2 A 5 JOURS

- PRIORITE SUR LES REPARATIONS
- REMISES SUR REPARATIONS, EXTENSIONS, ETC
- UN DIAGNOSTIC GRATUIT DE VOTRE MICRO
- etc.

* Offre valable jusqu'au 30 avril 1988 (prix normal de la carte 100F)

HOT LINE : 48-74-38-30

BON DE COMMANDE

JE DESIRE ____ CARTE(S) PRIVILEGES Joindre 3 timbres à 2F20 par carte

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
____
Tel ____ le ____

1 ST 9

liste des vecteurs d'interruptions, adresse d'implantation en mémoire et fonction

Vecteur	Adresse	Fonction
0	000	RESET Initialisation de SSP
	004	RESET Initialisation de PC
	008	Erreur bus
2	00C	Erreur adresse
3	010	Instruction illegale
4	014	Division par zero
5	018	Instruction CHK
6	01C	Instruction TRAPV
7	020	Violation de privilège
8	024	Mode d'exécution trace
9		Emulateur ligne 1010
	028	Emulateur ligne 1111
10	02C	non attribué réservé
11	030	non attribué réservé
12	034	non attribué réservé
13	038	non initialisé vecteur
14	03C	non attribué, réservé
15	04C 05F	Interruption parasite
16 23	060	Auto vecteur interruption niveau 1
24	064	Auto vecteur interruption niveau 2
25	068	Auto vecteur interruption niveau 3
26	06C	Auto vecteur interruption niveau 4
27	070	Auto vecteur interruption niveau 5
28	074	Auto vecteur interruption niveau 6
29	078	Auto vecteur interruption niveau 7
30	07C	Vecteurs d'instruction TRAP
31	080 0BF	non attribué réservé
32-47	0C0 0FF	Vecteurs d'interruption utilisateur
48 63	100 3FF	
64-255		

MODES D'ADRESSAGE DU 68000

On appelle mode d'adressage la façon d'accéder aux données. Le 68000 possede 14 modes d'adressage pouvant être regroupés en six familles : absolu, direct, immédiat, indirect de registre, relatif au PC, implicite. Nous allons passer chaque mode d'adressage en revue.

Adressage absolu

L'adresse de l'opérande est indiquée par des mots d'extension.
- absolu court : l'adresse absolue de l'opérande en mémoire est indiquée dans l'opérande sur 16 bits de façon signée. Cette adresse est etendue sur 32 bits en tenant compte du signe. L'adressage est limité à 64 ko. Exemple : NEG.W $53FA. L'adresse de cette instruction est etendue a 000053FA.
- absolu long : les adresses utilisées ont une longueur de 24 bits ce qui permet aux instructions utilisant ce mode d'acceder aux 16 Mo adressables.

Exemple : NEG.L $123456

Adressage direct de registres

L'opérande se trouve dans un registre indiqué dans l'instruction.
- registre de données : l'opérande source est un des registres de données D0 a D7.

Exemple : MOVE.B Dn,Destination
- registre d'adresses : opérande source est un des registres d'adresse A0 à A6.

Exemple : MOVE.W An, Destination
- registre d'etat SR : quelques instructions seulement utilisent ce type d'adressage. Il s'agit de ANDI, EORI, MOVE et ORI.

Exemple : ANDI.B #$12,SR

Adressage immédiat

La valeur de l'operande est indiquée dans un ou deux mots d'extension de l'instruction.
- simple : l'opérande suivant l'instruction a une longueur de 16 ou 32 bits. Avant un transfert de mot l'adresse est étendue sur 32 bits.

Exemple : MOVE.B #$7A,Destination
- rapide : la donnée est un bit (codé entre 0 et 7) sauf pour instruction MOVE ou elle peut être codee sur 8 bits. Exemple : ADDQ.L #3,A2

Adressage indirect de registres

Le registre spécifié dans l'instruction contient l'adresse de l'opérande.
- simple : l'adresse de l'operande se trouve dans le registre d'adresse indiqué dans l'instruction. Exemple : MOVE.B (An),Destination
- post incremente : adressage est identique à l'adressage indirect simple, mais le contenu du registre d'adresse est incrémenté après l'instruction, de 1 si l'operande est un octet, de 2 si c'est un mot, et de 4 si c'est un mot long. Exemple : MOVE.B (An)+,Destination
- prédecremente : l'adressage est identique à l'adressage indirect simple, mais le contenu du registre d'adresse est decrementé avant l'instruction, de 1 si l'operande est un octet, de 2 si c'est un mot, et de 4 si c'est un mot long. Exemple : MOVE.W -(An),Destination
- avec déplacement : l'opérande se trouve a l'adresse calculée comme suit : contenu du registre d'adresse plus deplacement. Exemple : MOVE.L $52(An),Destination
- indexé avec déplacement : opérande se trouve a l'adresse calculée comme suit : contenu du registre d'adresse plus déplacement plus contenu du registre d'index (Dn.L dans l'exemple ci-dessous). Exemple : MOVE.L $53(An,Dn.L), Destination

Adressage relatif au PC

L'adresse de l'opérande est indiquée par rapport à la valeur du PC. Les programmes utilisant ce mode d'adressage sont relogeables (ils fonctionnent n'importe où en mémoire).
- relatif : le déplacement spécifié dans le mot d'extension est ajouté au PC pour trouver l'adresse de l'opérande. Exemple :

MOVE.B $32 (PC), Destination
- indexé : l'adresse de l'opérande est obtenue en ajoutant la valeur du PC, le déplacement et le contenu du registre d'index spécifié dans le mot d'extension. Exemple :

MOVE.B d8(PC,R.W),Destination

Adressage implicite

L'instruction fait référence de manière implicite à un opérande particulier. Exemple : MOVE SR,Dn

Dès le prochain article, nous aborderons le côté pratique de la programmation en assembleur en parlant des instructions et en donnant de nombreux exemples. Alors, un peu de patience...

Michel Martin

CLUB JTCOM

JANVIER-THERIN
CLUB JTCOM
8, allée Watteau
36000 CHATEAUROUX

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

HALTE AUX CONSOMMABLES TROP CHERS

A l'heure où la gamme ATARI ST prend tant d'importance, il était nécessaire de créer une CENTRALE D'ACHAT. Nous commençons avec les consommables mais notre action ira beaucoup plus loin. Dans quelques semaines nous nous attaquerons au matériel dont vous avez besoin (drive, extension, imprimantes...) et même aux compact-discs, téléviseurs de poche...

N'hésitez pas, pour **180 Frs par an** seulement, vous pouvez aujourd'hui faire partie de notre club et bénéficier d'une remise de :

-25 %

Tél. province
47.38.26.99
Entre 14h et 18h

à déduire des tarifs ci-dessous

		-25%			-25%
Disk PRECISION 3"1/2 SF (par 10)	10,60	7,95	Support moniteur 12"	150,00	112,50
Disk PRECISION 3'1/2 DF (par 10)	11,95	8,95	Filtre anti-reflet 12" Mono	170,00	127,50
KIT de nettoyage 3" 1/2	65,00	48,75	Filtre anti-reflet 12" Couleur	220,00	165,00
Bac pour disks (contenance 40)	99,00	74,25	Lunettes de protection anti-UV	180,00	135,00
Bac pour disks (contenance 80)	130,00	97,50	Housse 520 STF ou 1040 STF	180,00	135,00
Support d'imprimante universel	300,00	225,00	Tapis souris	75,00	56,25

RÉSERVÉ À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE

NOM _____
ADRESSE _____
_____
_____

Chèque à l'ordre de **JANVIER-THERIN**
SIGNATURE

1 ST 9

ARTICLE	PRIX
Si vous vous abonnez au club	+ 180,00
Si vous êtes au club, enlevez 25%	-
Frais de port (recommandé) et emballage	+ 30,00
TOTAL A PAYER	

SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER AILLEURS, NOUS VOUS REMBOURSONS LA DIFFERENCE.

EN GFA BASIC

MESSAGE MIDI, MESSAGE EXCLUSIF, MESSAGE SECRET

Aujourd'hui, plein d'audace, nous plongerons dans la Bérézina des messages MIDI, le pont aux ânes de la norme : le carrefour des données exclusives dont une des principales vertus serait de trier automatiquement le bon grain du touriste inattentif.

Du côté de chez les manipulateurs d'hexadécimaux, la norme MIDI exhale un orgueilleux parfum soufré. Evoquez les messages exclusifs et c'est le diable qui apparaît. Mais, vous qui suivez ce passionnant feuilleton depuis des mois, vous avez pu voir la mauvaise humeur MIDI se réduire, sous vos propres yeux, telle une peau de chagrin. Vous savez maintenant que les octets récalcitrants se laissent dompter par ceux qui prennent la peine de leur parler avec amour et fermeté. En sera-t-il de même avec les messages exclusifs ? La réponse est tout simplement oui et non. Elle dépend avant tout de votre matériel MIDI.

Expliquons-nous : comme leur nom l'indique, les messages exclusifs sont destinés à un appareil particulier à l'exclusion des autres. Grâce à eux, les liaisons MIDI peuvent transmettre à peu près n'importe quoi sans que la standardisation de la norme en souffre : il suffit de dire "je vais transmettre des données hors normes", donner le nom du destinataire, transmettre les données, et de conclure par "ça y est, j'ai fini de faire des messes basses".

Bien entendu chaque marque, chaque appareil, a ses petits secrets personnels, et pour travailler sur les messages exclusifs, il n'y a pas d'autre méthode générale que de consulter la documentation des instruments concernés. Et c'est là que le bât blesse : certains appareils sont livrés sans leur spécification MIDI. La mode actuelle étant, heureusement, de fournir ces précieuses informations, le problème se pose surtout pour les premiers instruments MIDI.

L'autre point délicat est le protocole de transmission des données à partir de l'instrument. En général, en tripotant bien les boutons de l'instrument MIDI, celui-ci vous propose de transmettre ses données exclusives. Il suffit alors de confirmer et les données se précipitent dans le câble que vous avez branché dans votre prise MIDI OUT.

Bien entendu, pour corser l'histoire, vous pouvez être l'heureux propriétaire d'un synthétiseur qui ne transmet pas aussi facilement ses données. On veut des noms ! OK : Casio par exemple, et deviner quoi encore ? certains des premiers instruments MIDI (notamment Roland). Les vieux pionniers de la norme risquent encore de payer les pots cassés, mais c'est la dure loi du commerce et cela leur fait toujours des anecdotes croustillantes à raconter aux petits jeunots.

Admettons que vous êtes jeune, riche et bien portant et en possession d'un appareil convenablement "midifié" ce qui est, j'en suis persuadé, le cas de la majorité de mon lectorat.

Format exact des messages exclusifs

Début de message exclusif	240	F0	11110000
Octet d'identification	1	1	0nnn
Données	x	xx	0xxxxxxx
Fin de message exclusif (EOX)	247	F7	11110111

FORMAT DES MESSAGES EXCLUSIFS

Les octets de début et de fin de message exclusifs sont bien entendu des octets de statut, s'adresse à tout les canaux Midi du systeme, ce sont donc des messages systèmes.

Les octets de données sont évidemment inférieurs à 128. Et grâce au mode de transmission RUNNING STATUT (voir 1ST N°) ils se déplacent en chapelet jusqu'à l'arrivée d'un octet de statut (normalement, si vous ne faites pas plusieurs choses à la fois, c'est la fin du message exclusif).

L'octet d'identification est une donnée permettant de savoir à qui s'adresse le message exclusif, chaque constructeur possédant le sien : Sequential Circuits &h01, Oberheim &h10, Roland &h41, Yamaha &h43, Korg &h42 pour citer les plus connus. Notons en passant, que c'est ce code qui permet d'étendre la norme au delà de ses premières specifications : en effet, 3 codes d'identification sont réservés non à des marques mais à de nouvelles activités Midi : &h7E permet la transmission standard des données d'échantillonnages numériques, &h7F annonce le MIDI Time Code (MTC) et &h7D est une porte ouverte sur d'autres usages "non commerciaux".

PROGRAMME DE DUMP

Le programme suivant se propose simplement de faire circuler les informations exclusives entre un instrument et votre ST, et de les stocker sur disquettes et de constituer

```
' ¶ indique l'endroit où vous
' devez frapper Return.

'¶
'  DUMP DES DONNEES EXCLUSIVES¶
'¶
@Init¶
Do¶
  Alert 0,"Dump des données excl
usives| ",0,"Charger|Sauver|Quit
ter",Rep%¶
  If Rep%=3¶
    Edit¶
  Endif¶
  If Rep%=2¶
    Cls¶
    Print "Sauver les données da
ns: ";¶
    @Selection¶
    Print Fichier$¶
    @Deplace¶
    @Videbuffer¶
    Print¶
    Print "TRANSMETTREZ MOI LES
DONNEES EXCLUSIVES..."¶
    Print "Appuyez sur une touch
e pour tout annuler."¶
    Midi%=0¶
    Repeat¶
      If Inp?(3)¶
        Midi%=Inp(3)¶
      Endif¶
      Exit If Midi%=Eox%¶
    Until Inp?(2)¶
    @Replace¶
    @Videbuffer¶
    Lgexclusive%=Instr(Dump$,Chr
$(Eox%))¶
    If Lgexclusive%=0¶
      Alert 3,"ANNULATION|Erreur
ou buffer saturé",1,"Fin",Rep%¶
      Edit¶
    Endif¶
    Exclusive$=Left$(Dump$,Lgexc
lusive%)¶
    While Left$(Exclusive$)<>Chr
$(240)¶
      Exclusive$=Mid$(Exclusive$
,2)¶
    Wend¶
    '     Print Exclusive$¶
    Bsave Fichier$,Varptr(Exclus
ive$),Lgexclusive%¶
  Endif¶
  If Rep%=1¶
    Cls¶
    Print "Charger les données d
e: ";¶
    @Selection¶
    Print Fichier$¶
    Open "I",#1,Fichier$¶
    Open "",#2,"MID:"¶
    Lgfichier%=Lof(#1)¶
    Bget #1,Varptr(Dump$),Lgfich
ier%¶
    Bput #2,Varptr(Dump$),Lgfich
ier%¶
    Close¶
  Endif¶
  Cls¶
  Print "FIN DU TRANSFERT"¶
Loop¶
'¶
'¶
' ****************************
************************¶
'¶
Procedure Init¶
  Eox%=247¶
  Hidem¶
  Dump$=String$(32000,Chr$(254))
¶
  '¶
  Parabuffer%=Xbios(14,2)¶
  Buffer%=Lpeek(Parabuffer%)¶
  Lgbuffer%=Dpeek(Parabuffer%+4)
¶
  Finbuffer%=Lpeek(Parabuffer%+6
)¶
'
Return¶
'¶
Procedure Deplace¶
  Slpoke Parabuffer%,Varptr(Dump
$)¶
  Sdpoke Parabuffer%+4,32000¶
Return¶
'¶
Procedure Replace¶
  Sdpoke Parabuffer%+4,Lgbuffer%
¶
  Slpoke Parabuffer%,Buffer%¶
Return¶
'¶
'¶
Procedure Videbuffer¶
  Lpoke Parabuffer%+6,0¶
Return¶
'¶
Procedure Selection¶
  Encore:¶
  Fileselect "\*.*","",Fichier$¶
  If Fichier$="\"¶
    Goto Encore¶
  Endif¶
  If Fichier$=""¶
    End¶
  Endif¶
Return¶
```

ans une brairie de Patchs Avant de déda gneusement comparer ce programme avec des éditeurs de uxe méditez sur es que ques peti tes vér tés sc entifiques suivantes Ce programme fonctionne avec la major té des instruments M di et évidemment pour plusieurs à la fois

Fina ement, conviv a ité mise à part, dans un éditeur de son, la partie la plus mportante est la poss.bil té de stocker fac lement des sons En effet, e p us souvent est parfaite ment possible d'éd ter les sons à partir de l instrument lui-même (sur tout s on se contente de n'a uster que quelques paramètres sur des presets, ce qui est le cas de la major té des mus c ens, d'après la SOFRES)

Si vous réfléchissez un peu, vous pourrez facilement compléter e programme par que ques petits uti- taires bien utiles Pour commen cer, une v sua sation des f ch ers de messages exclus.fs (en hexa et ascii) ce qui devra t vous permettre de repérer les noms des d fférents patchs a nsi que le r début et fin A partir de là, l est aisé de passer à a réal sation d'un utilita re qui impri mera la .ste des mémoires (ça c'est pratique) et d'un autre pour réorga niser 'ordre des patchs ou peut être es échanger entre différents fichiers (mais attention, il y a souvent à la f n des transm ss ons ex- clusives, un octet de contrôle qui consiste en un checksum plus ou moins S oux)

DEUX FACONS DE GÉRER LES PRISES MIDI

Finalement, s vous possédez es spec f cations Mid de votre instru ment l vous sera poss ble de fabri quer votre propre éditeur Ce pro- gramme est également une bonne occas on pour vous présenter deux autres façons de gérer les prises Midi

● Intégrées d'orig ne sur le ST, tout comme le clav er, a prise RS 232, a vidéo et que ques autres choses, es pr ses M di sont dûment recen sées en tant que pér pheriques On peut donc le plus simplement du monde ouvrir un canal de donnees (le 1 par exemple) correspondant à la sort e M di par 'instruction OPEN "",1,"MID " (notez que lorsqu'un périphérique est ouvert, e mode d'accès n'est pas nécessa re et peut être remp acé par une chaîne v de qu est impératif de ne pas ou- blier). A partir de .à vous pouvez gérer la sortie Mid comme un vul ga re f ch er C'est ce qui se passe dans a partie du programme qui transmet es données de l'ordi na- teur a instrument

● La deuxième métnode est égale ment liée a fa t que es prises Mid sont un périphérique ntégré un buffer (secteur de mémoire tam- pon, est attr bué à a récept on M di Cela évite de perdre es infor- mations MIDI IN pendant que l'ordi- nateur fait autre chose C'est égale- ment pratique pour réceptionner une quantité importante de don- nées ou de messages C'est ce qu est utilisé dans la partie du pro gramme réceptionnant les données émises à part r de l'instrument

Une fonction XBIOS permet de faire cela à peu de frais a fonction XBIOS(14,A%), appelée pour les in times IOREC Elle ind.que 'adresse du tableau contenant es données des différents buffers des entrées et sort es, l'entrée Midi s'est vu attri buer le numéro 2 es "mid ph les' util seront donc XBIOS(14,2) L'uti- lisation de cette fonction permet de connaître la ta lle et l'adresse du buffer M di et de les mod fier

Pour c arifier les choses essayez le petit programme suivant

```
A%  XBIOS(14,2)
ADBUFFER%=LPEEK%(A%)
LGBUFFER%  DPEEK%(A%+4)
FINBUFFER%  DPEEK%(A%+6)
PRINT A%
PRINT ADBUFFER%
PRINT LGBUFFER%
PRINT FINBUFFER%
```

A% contiendra l'adresse à part r de laquelle sont contenues les don- nées du buffer Midi A cet endro t de la mémoire se trouve un mot long qui donne 'adresse du tam- pon Midi Ensu te, donc 4 octets plus loin, se trouve un mot qui est e pointeur de début l permet de connaître la taille du buffer MIDI Fina ement, donc 4+2 -6 octets après e début, se trouve le pointeur de fin Les donnees sont contenues entre les deux pointeurs Lorsque le tampon arrive à saturation, le stoc- kage des donnees recommence au début du tampon

Si les deux pointeurs sont égaux, le buffer est vide. Ce qui permet de vider le tampon M di en faisant tout simplement e poke suivant

```
SLPOKE XBIOS(14,2)+6,0
```

Les pokes sur les deux autres adresses permettent de dép acer et changer a taille du buffer Le p us simple est que vous suiviez la manœuvre dans e programme de dump es d fférentes adresses sont préparées dans l'INITIALISATION On en profite pour défin r une var a- ble, pour cette fois DUMP$ une chaîne a phanumér que vide qui permet de réserver un espace de mémoire dont on retrouvera facile ment l'adresse

Ensu te DEPLACE transfère le buf fer dans la variable DUMP$ et l'agrandit a la tai le désirée A ce propos, s ça peut vous rassurer, il y a vra ment de la place on peut y vider 7 ou 8 DX7

VIDEBUFFER fait a ors exactement ce que son nom suggère

C'est le moment de manipuler son synthét seur pour envoyer les mes sages exclus fs

Des que le message EOX est detec té - par un vulgaire INP(3) — REPLACE ramène le buffer à sa place d'origi- ne et, comme nous sommes des gens propres, on reVIDEBUFFER

Le resultat est que les données du dump sont dans a variable DUMP$, a bien nommée Un peu de net- toyage avant et après es octets de début et de f n d'exc us ve et il ne reste plus qu à sauver les données

Si vous êtes cur eux vous pouvez retirer la REM qui est avant PRINT EXCLUSIVE$ vous aurez a ors une vision assez sauvage je 'avoue des données exclus ves De toute façon, maintenant que vous les avez débusquées, rien ne vous em pêche de les examiner d une ma n ère plus scientif que

Tonio Fragola

DU FICHIER SEQUENTIEL A LA BASE DE DONNEES

2e partie

Lors du précédent article, nous avons eu l'occasion d'examiner l'organisation de fichier séquentielle. Rappelons pour les grandes lignes que l'on peut ouvrir un fichier séquentiel de trois manières : en lecture, en écriture avec effacement préalable des données déjà présentes, et en ajout. Il n'est généralement pas possible de modifier le contenu d'un enregistrement.

La m se à jour de fich ers se quentiels fa t ob et de tra te ments par ots (en différé) mettant en eu des f ch ers perma- nents triés et des f ch ers mouve ments de structure s mi a re

La mise à jour s'effectue en re créant en sortie du tra ement un fichier permanent constitué par ap parement du f ch er permanent d'entrée et du fichier mouvement Géné a ement un programme de ce type génère auss un f ch er d er- reurs

Les f chiers mouvement et perma- nent doivent être tr es su vant la même clé pour que e programme fonct onne l suffit en pr nc pe de se contenter de trier e f ch er mou vement pour que le permanent sorte tr é convenablement

Le principe de la fusion est du même type que l'operat on que vous pourriez ut l ser pour recons tituer un paquet de 52 cartes à partir de deux paquets tr és séparé ment Retournez une carte du des- sus de chaque paquet, comparez es deux cartes mettez la plus pet te dans le tas à const tuer retournez a carte du dessus du paquet d'ou vous avez sorti a plus pet te compa rez et a nsi de su te jusqu'à ce que l'un des paquets soit f n l suffit alors d ajouter en bas du tas le conten u du paquet restant

Cette méthode de m se à jour par ots est rap de ma s auss b en contraignante car les programmes sont so vent assez lourds, et ne permettent pas la correct on d er- reurs par un opérateur huma n au f ur et à mes ure de a sa s e des données Le retra tement d erreurs doit donc s'effectuer a poster or l est de ce fa t coûteux à conce oir et à développer

De p us, on ne peut connaître le nouvel état du f ch er permanent qu après a m se à jour l n est donc pas approprié de mettre en œuvre cette stratég e pour des don nées qui doivent rester à jour en permanence (réservation de p aces d av on)

Enfin, pour un grand nombre de données, l faut prévoir des points de repr se de man ère à ne pas être ob igés de réexécuter l ensemble des chaînes de m se à jour en cas de panne d exploitat on

Si l on cont nue avec raison à ut l ser es tra tements par ots pour des données vo umineuses et peu ur gentes la ourdeur de manipu ation de cet out l a conduit l informatique à s or enter vers d autres structures de données

L'ORGANISATION RELATIVE

Chrono og quement, la prem ère à appara tre fut l organ sat on re at ve S appuyant sur des enreg stre ments de longueur f xe e permet de trouver un enregistrement sans avoir à fa re défiler tous ceux qui précèdent Cette possib te a été amenée par les d sques

Nous n ns sterons pas trop sur e pr nc pe de eur fonctionnement, mais le résultat est a poss b té de re écrire de mod f er et de s up- primer des enreg strements en spé c f ant uniquement eurs numéros d ordre dans leur f ch er

Bien entendu, accès séquentiel est préservé pu squ l suff t dans e cas de l re et d'écrire en spéc f ant des numéros croissants Pour a petite histo re pratiquement tous es Bas c s d sposent d une poss b te d ouvr r des f ch ers relat fs

C est par exemple le cas de GFA BASIC qui comporte es instruc tions OPEN R GET$, PUT$ et FIELD pour les réa ser Cette syn taxe est d a leurs assez co rante parce qu elle v ent de Basic 5 0 de Microsoft eg e est antérieur à la sort e de IBM PC

Grâce a cette organ sat on l est poss b e par exemp e de créer un f ch er d art c es, chacun référence par son n méro et de cons ter et mettre à jour un stock d artic es

L'organisat on re at ve sert donc de base à toutes es organ sations plus pu ssantes (séquent e ndexé) systèmes de gestion de base de don nées, dont nous aurons l occasion de reparler

Mais ses l m tes sont rapidement évidentes Que se passe-t- l avec notre f ch er de stock orsque des art c es dev ennent obso ètes s on réaffecte un nouveau numéro à chaque art c e c est la pagai le dans l entreprise La seu e so ut on via ble consiste à créer de nouveaux art c es et à supp mer les anciens sans réa louer l espace perdu et en acceptant les trous

Plus dramat que encore voyons ce qui se passe si l on cherche à ut l ser cette organisat on pour un fi cher de a popu at on Si l on ut se le numéro d INSEE cela nous conduit à créer un f ch er de 9 b ll ons d enreg strements (13 ch ffres) alors que nous ne sommes que 50 m ons en France

Ces problèmes v ennent du fa t que nous avons assoc é notre c e de recherche (le numéro d INSEE e numéro d art c e, à emp acement phys que du f ch er où enregistre ment sera stocké En contrepart e en acceptant des trous nous avons une recherche très optima e puis qu nous faut un seu accès pour trouver un enregistrement, ou pour savoir qu l n a pas été créé

Tous les a gorithmes amenés pour permettre une gest on f able des f chiers ont comme nconvén ent de dégrader les performances de la recherche p us souvent significati- vement d ai eurs ors des recher ches nfructueuses

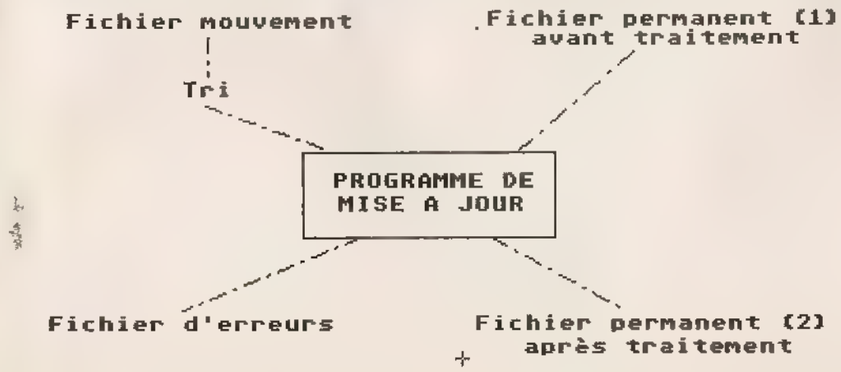
Cette d sparité s explique avec un exemp e dans e cas d un fichier séquent e vous parcourrez en moyen ne a mo té des enreg strements pour en trouver un qu y existe Par contre vous exp orerez névitable- ment a totalité du f ch er pour vous rendre compte que l'enregistre ment recherché ne s y trouve pas

Une disc p ne sc ent f que nom mée 'a gor thmique quantitat ve' fut m se s r pied en ut l sant e p us souvent des techniques stat sti ques pour déterminer dans quel cas tel e méthode d'accès est opti male p utôt que tel e autre Son père sp r tue , Donald E Knuth de l Université de Stanford, publia dans a décenn e précédente un ensem ble de trois vo umes *The Art of computer programming* qui ne sont certes pas à mettre entre toutes es ma ns ma s qui donnent des résul tats sur l'eff cacité des méthodes de recherche

Nous en ret endrons tro s es fonctions de hachage, la recherche dichotom que et es recherches ar- borescentes — et nous verrons que es deux dern ères constituent a base des organ sations séquentie es indexées Mais ceci fera ob ect d un autre article

A suivre

A Kuhu



MAITRISEZ GEMDOS EN GFA BASIC (leçon N 4)

Gemdos permet de gérer les lecteurs de disquettes de la manière la plus efficace et la plus simple qui soit pour le programmeur. Nous avons déjà vu quelques fonctions dédiées aux floppies le mois dernier ; il nous en reste encore pas mal à passer en revue

A

Lecture de l'adresse de la DTA

Positionnement de la DTA

Recherche d'un fichier dans la DTA

Recherche du prochain fichier.

FICHIER OUVRE-TOI

de fonctions.

F_CREATE
Entrée de fi-
attributs du fichier (voir S .SFIRST.
Sortie

F_OPEN
Entrée
chier, terminé
seulement
Sortie
méro de référence) du fichier.

F_WRITE
Entrée
Sortie

F_READ
Entrée
Sortie

F_SEEK
Entrée
position coura
Sortie
ment trop grand, etc.)

F_DELETE
Entrée
Sortie

F_ATTRIB
Entrée
Type d'opération (un mot)

F_RENAME
Entrée
Sortie
-36 Accès refusé (nouv

F_DATIME
Entrée
au format Gemdos (un mot long).

1 Lecture de l'heure
Sortie

DIRECTAUBIZ

D
mero 71) et D_SETPATH (numéro

D_GETPATH
Entrée
mot long).

1 Drive A
Sortie
dans le tampon spécifié.

D_SETPATH
Entrée PAT
terminé par 0 (un mot long).
Sortie : 0 Ok

(Numéro de fonction.

D_SETDRV
Entrée

Sortie

D_GETDRV
Entrée
Sortie

D_FREE
Entrée

2 Disque li
Sortie :

STfan

Donnez du plaisir à votre souris

Utilitaires Accessoires Démos jeux
ATARI ST & COMMODORE AMIGA
STATION
1579

Prêts ? Etes-vous prêts à plonger dans l'incroyable amalgame des questions et réponses du courrier ? Votre réponse à cette question est sûrement positive, allez au paragraphe 1. Une réponse négative vous propulse au paragraphe 3.

P1

Ce mois ci, vous aurez l'occasion d'être les cobayes d'une formule néd.te le courrier des lecteurs nteractif Cette formule offre une lecture à géométrie variable, changeant selon votre humeur (plutôt prétentieux comme formule, mais bon...). Etes-vous décidés à continuer cette douloureuse expérience ? Si la réponse est oui, reportez vous au paragraphe 2. Votre réponse immédiate est un non, lisez quand même le paragraphe 3.

P2

Vous êtes vraiment un modèle de lecteur, patient, compréhensif, le genre de personnes qui nous soutient dans notre effort quotidien, merci, mille fois merci (j'en fais trop là ?)
Que pensez-vous des émulateurs sur ST ?
a) c'est extra, allez en P7
b) Complètement regardé déjà un Mac, un PC, 2 Amiga, 3 Spectrum et 25 Apple ! Alors a vous avez gagné le droit de sauter en P4

P3

Apparemment, soit vous le faites exprès de répondre non et vous allez en P11, soit vous n'avez pas bien compris la question. Retournez alors examiner le paragraphe 1 de plus près

P13

Intéressé par vos articles sur l'adaptation du 5"1/4, je me suis lancé dans sa réalisation. Un certain nombre de remarques s'imposent. Difficile de s'attaquer à la carte mère d'un Atari 1040 vieux de 15 jours. Alors je me suis intéressé au côté lecteur. Il suffit alors de récupérer sur le câble de liaison les deux signaux indiqués dans l'article et de les amplifier (7407 TTL). Le 5 V est aussi pris sur l'alimentation lecteur. Et le lecteur fonctionne maintenant correctement.
J.-L. Valade, Paris

Cette méthode est bien entendu valable, elle permet de charcuter allègrement le câble extérieur ce qui a l'avantage d'éviter d'ouvrir le ST. Mais il faut déjà disposer d'un câble extérieur. Tiens, quelqu'un vous invite en P6, vite, vite

P14

Je vais droit au but. Comment fait-on pour passer en 40 pistes lorsque l'on possède un drive 5"1/4 Toshiba 5623 80 pistes double face avec un connecteur à la norme Shugart ? Il y a certainement une solution Hard ou Soft, du moins je l'espère, sinon, adieu PCDITTO ! Et puis adieu le bénéfice par rapport à une marque de drive (c'm..a) : à 490 F pièce, cela devient intéressant n'est-ce pas ? (Yakecem — 118, rue de Paris, Montreuil). Alors messieurs de la rédaction, please help me ! Mis à part cela, continuez à nous informer et surtout, j'attends avec impatience des schémas d'extensions utilisant le connecteur du bus des Megas ST (car mon 520 en est équipé aussi !).
F. Guérin, Maison-Laffitte

Il est plutôt difficile de relire des disquettes au format PC 360 Ko avec un 80 pistes. Une solution possible — mais pas évidente — serait la création d'un utilitaire pilotant directement le contrôleur disquette (WD 1772) pour simuler la lecture/écriture en 40 pistes. Vous pouvez toujours vous consoler en utilisant le drive pour le stockage des programmes. A 3 ou 4 F la disquette 5"1/4 c'est assez rentable.
Le problème des montages faisant appel au connecteur de bus type Mega est qu'ils risquent de nécessiter la fabrication de circuits imprimés (dépassant ainsi le cadre de la bidouille), mais peut être que... Allez les fans, hop en P6

P4

Souhaitez-vous acheter un A...a pour meubler la solitude de votre ST ou utiliser un moniteur couleur de la marque concurrente ? Un petit voyage en P5 pour le premier choix, sinon allez vous reposer en P6

P5

Je suis actuellement possesseur d'un Amiga 500, mais songe acheter prochainement un Atari ST. Ma décision est surtout motivée par la bibliothèque de logiciels très étendue qui est maintenant disponible pour ST. De toute façon, je garde mon Amiga pour faire du graphisme (et de la musique). Ce qui nous amène aux questions que j'ai à poser
— Est-ce que le moniteur Amiga 1084 est utilisable sur le ST ?
— Existe-t-il un émulateur Amiga sur ST ? Si oui, quels sont ses performances et son prix ?
J.P. Moussa, Chamonix

Le moniteur couleur Amiga accepte, comme pour le ST, un signal RVB analogique. Il ne doit y avoir aucun problème de fonctionnement pour les modes basse et moyenne résolution du ST. Par contre, le mode haute résolution (monochrome) Atari ne passera pas, car il n'est pas de même type (signaux de type TTL). Notons que ce moniteur (Amiga) d'excellente qualité dispose d'une entrée de type Péritel qui simplifie les problèmes de connexion avec le ST.
Il existe effectivement un émulateur Amiga sur ST, le seul problème, c'est qu'il est tellement "bidon" qu'il ne risque pas de marcher, même avec le Blitter et le drive Commodore soi disant nécessaires. Nous sommes, il faut bien l'avouer, tombés dans le panneau (mais pas tous seuls !). Un vrai émulateur Amiga apparaîtra-t-il dans le futur ? La chose semble en tout cas réalisable en se limitant sur le plan performances graphiques et sonores.
Et maintenant que vais-je faire ? Ben, tiens, une balade en P6.

P6

Ouf, soufflez un peu (vous avez droit à un café bien mérité). Nous sommes à la rotonde centrale, vous pouvez :

a) Repartir en P1 pour essayer de comprendre ce jeu idiot
b) Apprendre comment finir *Dungeon Master* en P8
c) Vous débutez et recherchez quelques conseils, galopez en P9
d) Votre truc c'est la bidouille, branchez-vous en P14
e) Y'en a marre, j'ai mal au crâne, direction P12.

P7

Je vous écris cependant à propos de l'émulateur Mac "Aladin". Ayant travaillé sur Macintosh et possédant de nombreux logiciels, j'aimerais savoir s'il est possible de récupérer des fichiers faits sur Mac pour l'Atari ST. Peut on également lire des disquettes initialisées sur Mac ? Si oui, comment fait on ? Sinon, quels logiciels sont disponibles sur ST ?
S. Theou, Rieux

Oui, la récupération de fichiers Macintosh est possible sur le ST. Pour l'instant, la seule méthode de transfert possible est l'utilisation d'un câble de type RS232 avec un logiciel adéquat sur chaque machine. Un futur émulateur capable de relire directement les disquettes Macintosh (*Magic Sac + Translator one*) existe aux Etats-Unis, mais il n'est pas encore disponible en France.
Le seul émulateur disponible effectivement, Aladin, coûte environ 2 500 F. Généralement, tous les logiciels non protégés et ne faisant pas d'appels directs au système fonctionnent correctement. En plus, les programmes s'exécutent plus vite et profitent de la meilleure résolution de l'Atari ST (affichage plus grand de 30%). Retournez en P6

P8

Voici quelques trucs pour finir Dungeon Master. Le Firestaff se trouve au niveau 6. Trois clefs de Rha et la Master key sont nécessaires pour y parvenir. La Power gem se trouve derrière l'antre du dragon. Une clef se trouvant sous un tas de cendres ouvre la porte y conduisant. Pour tuer le dragon, se tenir toujours derrière lui et le frapper à coup d'épée (dans le dos...). Un escalier secret relie les 8, 9, 10, 11, 12 et 13e niveaux. Il est accessible grâce aux Skeleton Keys qui s'insèrent dans les têtes de mort gravées sur les murs de ces différents niveaux. Une fois en possession du Firestaff et de la Gem (qui ne peut être extraite qu'à l'aide du Firestaff et du Zokathra spell), remontez au 12e niveau. Inutile d'essayer alors de tuer Lord Chaos : le sorcier est invincible ! Il faut le tenir dans un coin, l'emprisonner en créant des Fluxcages autour de lui, se trouver soi même à l'intérieur d'une Fluxcage, et toujours à l'aide du Firestaff, faire un "Fuse" sur le sorcier. A ce moment précis, un sentiment de puissance vous envahira ... A quand Dungeon Master ! ?
Vlad l'empaleur, Paris

Voilà une réponse aux interrogations du lecteur du mois dernier. Rien à ajouter, sinon qu'une méthode moins risquée pour tuer le dragon est de l'attaquer de loin à coup de boules de feu (sorts et Firestaff), tout en évitant ses projectiles par un déplacement brusque au bon moment. Un magicien murmure P6

P9

J'ai remarqué que sur l'Atari la souris reste inactive sur les menus et sur les fenêtres si l'on met le joystick en mode automatique. Par contre, elle fonctionne encore sur les objets et les disques. J'ai aussi remarqué que l'appui simultané des touches "alternate" et "help" provoque l'arrêt du programme en cours et l'impression de l'écran (les 3/4 seulement sur une feuille format A4).
D'autre part, il arrive que mon lecteur de disquette intégré laisse entendre une sorte de sifflement. Je ne sais si c'est normal ou si c'est une anomalie du lecteur. Pourriez-vous me conseiller ?
B. Pradier d'Agrain, Perthuis

Un joystick en mode automatique ne cesse d'envoyer des informations, or c'est le même processeur (6301) qui s'occupe de gérer la souris, les manettes et le clavier, le phénomène est donc normal.
"Alternate Help" n'est autre que la hardcopy d'écran (c'est d'ailleurs dans le manuel), pour obtenir l'impression de l'écran en entier sélectionnez l'option 960 avec l'accessoire de configuration imprimante.
Certains drives Atari sont plus bruyants que d'autres (surtout certains vieux modèles), il n'y a pas à s'en inquiéter. Du hard ! Où ça ? en P10, sinon remontez sur P6

P10

Je lis votre 1ST depuis le numéro 1. J'ai été très intéressé par votre article comparatif ancienne et nouvelle carte du STF (1ST n°5). J'ai d'ailleurs acheté un 2e 520 ST nouvelle carte pour le blitter et le lecteur double face. Je suis intéressé par l'extension 1 mega de cette machine. L'alimentation tiendra t elle pour 1 mega ? Les T256 15 P sont elles les seules puces utilisables ? Les circuits intégrés qui manquent (bas à gauche de la photo) sont-ils à compléter ? Quelle est la valeur des capacités de découplage des mémoires ? Puisque j'ai maintenant deux Atari 520 STF, peut-on passer le lecteur de disquette double face sur l'ancien modèle 520 STF et vice versa ?
M. Incognito

Oui, l'alimentation supporte sans broncher 1 Mo. Toute mémoire dynamique de type 41256 avec un temps d'accès de 150 ns, ou moins, est utilisable. Pour l'extension n'oubliez pas de monter en R71, R72, R73 trois résistances de 33 Ohms, 1/4 de Watt. Les circuits intégrés ne manquent pas, c'est l'ancienne place des six ROMS du TOS. Les nouvelles versions tiennent en deux boîtiers uniquement, explquant ainsi les quatre supports vides. Des condensateurs non polarisés de 100 à 220 nf suffisent pour le découplage. Il n'y a pas contre-indication à échange des lecteurs de disquette. Toujours plus de hard en P13

P11

Bravo, vous détenez le record de vitesse de lecture transversale. Il est temps pour vous de continuer la lecture des autres rubriques. Allez en P12

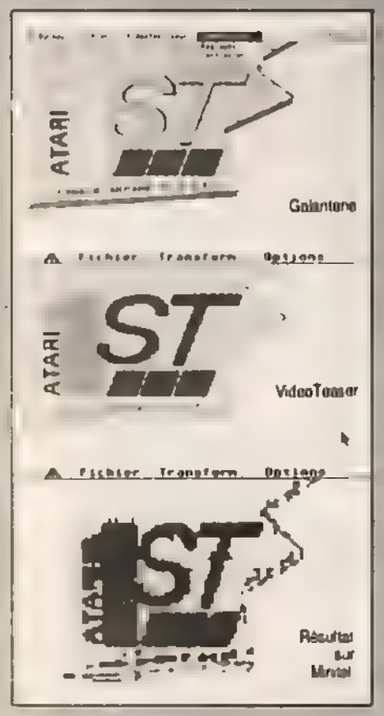
P12

L'expérience s'achève. Le personnel des laboratoires regagne joyeusement la cantine pour trinquer au succès de l'opération. Les spectateurs enthousiastes décident d'écrire à : *First Magazine, Laser presse, 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint Mandé*

DAVID CONTRE GOLIATH

Une nouvelle gamme d'utilitaires pour serveur videotext est apparue récemment sur ST. Ils permettent de transformer une image de format écran *Degas*, *Neo*... en image videotext, égayant ainsi singulièrement un serveur et suscitant de nouvelles applications, telle celle d'une agence matrimoniale qui n'hésite pas à "vidéotextiser" ses clients.

[illegible]



[illegible] du contraste et de la luminosité des pages générées. [illegible] format *Degas* (.PI3)

En revanche, la "vidéotextisation" [illegible] té des images est fondamentale en [illegible]

[illegible]

Antoine Forqueray

Frantex est une grosse société d'équipement textiles pour les hôtels et les collectivités au chiffre d'affaires [illegible] et surtout grâce au culot du jeune programmeur, qui a réussi à leur "vendre" son produit. Les bénéfices [illegible] sont en préparation .. Nous vous en [illegible]

A VOTRE SERVICE

ATARI 1ST vous présente

100 logiciels INFOGRAMES à gagner

AINSI QUE VOS LOGICIELS
TOUTE L'INFORMATIQUE

ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOITES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE EVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE.
ET BIENTOT : LE TELECHARGEMENT

3615 MICROTEL

QUANTUM PAINTBOX

Quantum est un programme ambitieux puisqu'il ne revendique pas moins de 4 096 couleurs en basse résolution et 32 en moyenne. Il est aussi le premier à s'octroyer le titre de "Paintbox", habituellement réservé aux grosses palettes graphiques, telles *Quantel* ou *Aurora*.

Quantum est un produit de la firme d'outre-Atlantique Eidersoft que la presse anglaise (et Atari ste) a unanimement salué comme un événement
L'interface graphique de *Quantum*, lorsqu'il fut pour la première fois présenté à l'Atari User Show de Londres, ressemblait à s'y méprendre à *Degas Elite*. Si la version finalisée ressemble maintenant à *Pro Sound Designer*, les fonctionnalités sont en gros celles de *Degas* auxquelles il faut ajouter un mode "asso" et retrancher pas mal de choses
Mais, bien évidemment, c'est la gestion des kyrielles de couleurs qui retient l'attention, l'Atari en férut étant bien décidé à connaître les jouissances chromatiques jusqu'alors propriété jalouse des fervents Amigaïstes
Première déception, les images du "slide show" de démo ne sont pas à la hauteur. Madonna est en 128 couleurs dont beaucoup cyclent et il y a bien un oiseau, mais ce n'est n'est pas une perruche des îles Galapagos ni un paon qui fait la roue, juste un simple rossignol qui comme chacun sait ne brille pas la fulgurante variété de sa robe. Qu'a cela tienne, puisqu'il s'agit d'un logiciel de dessin, dessinons. Deuxième embûche, le logiciel réclame un mot à la page x et à la ligne y du manuel. Je tape "return" pour voir, la mejette au bureau. Une fois rendu à bon port (et pas seulement de souris), je n'ai plus qu'à lire le manuel qui me précise que le logiciel est un peu plus lent que la normale (5% annoncé), mais c'est pour la bonne cause : les couleurs
Je sélectionne d'emblée le mode 4096 couleurs en 60 Hz (512 & 128 couleurs sont aussi proposées) et je m'apprête à "infographier" avec ma souris arc-en-ciel. Le logiciel me prévient que je vais effacer tout ce que j'avais commis : pas de passage d'un mode à l'autre sans perdre les données. N'ayant par chance encore rien fait, je persiste. Effectivement, le logiciel est lent. Chaque fois que je choisis une couleur, il réfléchit quelques secondes avant que le curseur ne réapparaisse. Une fois les seize couleurs par défaut épuisées, il faut les modifier une à une sur la palette. Le manuel me rassure, on peut sauvegarder les palettes par blocs de huit. Me voici à essayer ma seconde palette, fraîche de seize nouvelles couleurs. Surprise, lorsque je dessine avec celles-ci, elles adoptent aussitôt les tons de l'ancienne palette. Je suis sur le point de replonger dans le manuel, mais devant ma perplexité (dix secondes) l'écran laisse défiler très lentement une ligne sur le passage de laquelle apparaissent, ô miracle, toutes les couleurs que j'avais choisies. Certaines d'ailleurs clignotent comme un néon malade me rappelant le mode entrelacé (ou Parkinsonien) de l'Amiga
Bien dissimulé dans les recoins d'un manuel pourtant lapidaire et demiportion, j'apprends qu'à chaque fois que je lâche la souris plus de dix secondes, l'ensemble des couleurs sont affichées et que, par ailleurs, une couleur posée ne peut plus être modifiée ni ôtée autrement qu'avec la gomme. De surcroît, il n'existe pas de fonction pour le dégradé ni anti-aliasing (suppression de crénelage)
Je médite tour à tour à la création d'un néologisme du style WYSIWYG appliqué aux couleurs et à un plagiat de La Fontaine sur le thème de la grenouille et du bœuf .. sur quoi je retourne sur *Spectrum* que je n'aurais pas dû délaisser un instant
Le prix de la palette Quantum Eidersoft est d'environ 490 F. Elle n'est pas importée

Antoine Forqueray

LISTE DES REVENDEURS AGREES

OMIKRON.

MICRO MEGA INFORMATIQUE
11 Rue PASTEUR
05000 GAP Tel. 92 51 76 06

ORDINATEUR DIFFUSION
3 Rue Laffon,
13006 Marseille Tel 91 54 33 36

MICRO INFORMATIQUE CONSEIL,
3 Bd Aristide Briand,
13100 Aix en Provence Tel 42 96 46 00

INFORMATIQUE & NATURE,
Route de Cavaillon
13340 Cabannes Tel 90 95 20 04

MAJUSCULE INFORMATIQUE,
129 Rue Jean Jaurès
29200 Brest Tel 98 80 39 23

INFO OCCASE
66 Bis Rue de la République
30000 Nimes Tel 66 29 84 15

JANAL GRENOBLE
3 Quai Claude Bernard,
38000 Grenoble Tel 76 43 10 65

MICRO UNITE JUNGMANN
50 Rue Hirschauer,
57500 SAINT AVOLD Tel 87 92 11 60

MICROTOP
102 Rue Thiers,
62200 Boulogne/Mer Tel 21 30 66 88

MICRO CENTER
24 Centre Commercial Place des Halles
67000 Strasbourg Tel 88 22 31 50

INFOMANIE
3 Rue Perrault,
75001 Paris Tel 40 20 01 20

LOISIR INFORMATIQUE,
22 Place du Général de Gaulle
76600 Le Havre Tel 35 43 51 54

TECHNIC 2000,
6 Av. de la République,
79000 Niort Tel 49 24 58 95

CAISSA INFORMATIQUE
62 Bis Av. du Gal de Gaulle
93110 Rosny/Bois Tel 45 28 44 25

SCAP INFORMATIQUE,
62 Rue Gabriel-Péri,
93200 Saint Denis Tel 42 43 22 78

Revendeurs, contactez-nous pas de minimum de commande pas de port

OMIKRON. BASIC

INTERPRETEUR

Le + RAPIDE

TEST	INTER	COMPIL
FOR. NEXT	,24	,075
Boucle Repeat	2,865	,675
Boucle Repeat (Entier)	2,245	,085
Algèbre reel	5,945	3,005
Algèbre entier	3,35	,45
Sinus	9,865	8,745
Unequalif	1,83	,63
Unequalif (Entier)	1,31	,12

Le + PRECIS
6 types de variables (Booleen, octet, entier 16 bits, entier 32 bits, réel simple, réel double)
Simple précision :
9 chiffres significatifs
Double précision :
19 chiffres significatifs

Les nombres jusqu'à 5,11 E±4931 (5 suivi de 4931 zéros !!!)

Le + SIMPLE
L'Omikron comprend toutes les instructions standards du Microsoft basic, le basic le plus répandu, donc aucune difficulté d'adaptation.
MULTI-TACHE
L'Omikron permet d'interrompre un programme tous les 1/200ème de seconde.
ADAPTABLE
Entièrement compatible avec le Blitter et le Mega ST.

Le + EXTENSIBLE
Grâce aux bibliothèques, vous pouvez augmenter les possibilités du basic Omikron
Draw ! permet d'utiliser les fonctions graphiques évoluées.
Midi-lib comprend toutes les fonctions midi
Robot lib pour commander les robots.
Avec le basic, vous disposez gratuitement de deux bibliothèques :
ISAM :
fichiers séquentiels indexés.
GEM :
toutes les fonctions AES/VDI.
Fonctions spéciales
SORT : Tri intégré, environ 1000 Tris à la seconde (Algorithme quick sort)
CLIP : définit une fenêtre d'affichage
INPUT USING :
permet d'autoriser ou d'interdire certains types de touches.
IPL : accès aux interruptions du 68000.
STRUCTURES :
Retour de paramètres, variables locales, procédures et fonctions récursives.
EDITEUR :
Plusieurs parties du programme à l'écran en même temps.
Affiche jusqu'à 57 lignes de 128 caractères.

COMPILATEUR
- JUSQU'A **20 FOIS PLUS RAPIDE** (nombres entiers 4 à 5x) (nombres réels simples 3x)
- ENTIEREMENT COMPATIBLE AVEC L'INTERPRETEUR
- OUTIL DE MISE AU POINT INCLUS
- COMPILE 48 ko à la minute.

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !

BON DE COMMANDE
EXPEDITION SOUS 48 HEURES (1)
à retourner à :

OMIKRON FRANCE, 11, rue Dérodé - 51100 REIMS - Tél. 26.02.60.44

NOM .....
Prénom .....
Adresse.....
.....
CP _____

☐ INTERPRETEUR DISK **545 F**TTC
☐ INTERPRETEUR cartouche **785 F**TTC
☐ COMPILATEUR **545 F**TTC
☐ PACK COMPILATEUR + INTER **895 F**TTC
☐ DRAW! **395 F**TTC
☐ MIDI LIB **395 F**TTC
PORT GRATUIT
TOTAL TTC.....F
Mode de règlement : ☐CCP ☐Chèque

(1) A partir de la réception de votre commande (2) commande téléphonique uniquement contre remboursement

IMPRIMERIE J.L. BINET RETHEL

1 ST 9

Signum n'a jamais péché par manque d'originalité. La version 2 du traitement de texte poursuit imperturbablement son chemin dans cette voie en s'étoffant de fonctions dignes des plus grands sans les copier en aucune manière.

SIGNUM 2, AUX FRONTIERES DE LA PAO

Signum brillait déjà par sa rapidité d'affichage. *Signum 2* va encore plus vite. On peut affirmer sans craintes qu'il fait jeu égal en défilement avec le *Rédacteur* à ceci près qu'il gère plusieurs polices proportionnelles à l'écran ! *Signum 2* est sûrement le traitement de texte graphique le plus rapide sur micro-ordinateur 68 000.

DES AMELIORATIONS SENSIBLES

Signum 2 améliore et résoud certains problèmes qui rendaient son ancêtre un peu pénible. L'article de mon éminent confrère, le Dr S. Dreuf, paru en janvier dans votre revue favorite titrait "Signum, pour écrire entre les lignes", soulignant ainsi une des caractéristiques intéressantes du logiciel. Mais si l'on s'aventurait dans le "hors-lignes", il devenait difficile de reformater un texte, et par malheur replacer des mots sur une ligne s'avérait un véritable sport d'adresse. Fort heureusement cela n'est plus.

Il existe enfin un style "souligné" permettant de se dispenser des polices semi-graphiques pour cet usage. Par suite, on peut modifier et combiner les styles sur une partie du texte sélectionnée en mode bloc, ligne, paragraphe, page ou chapitre.

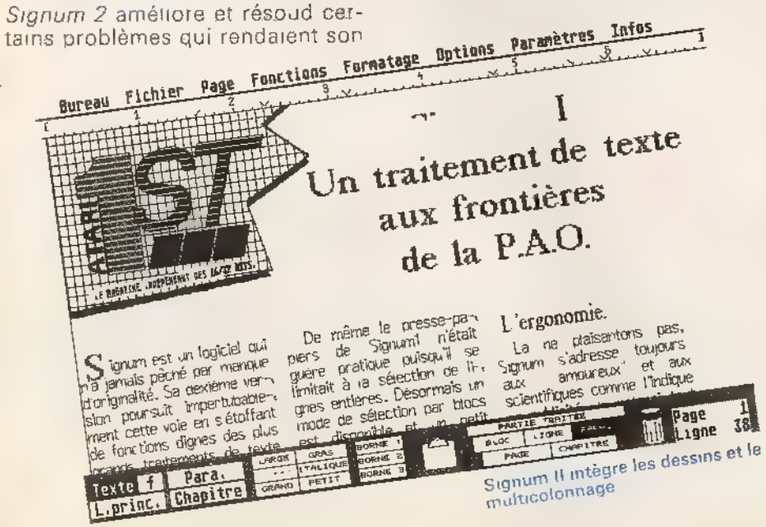
La sauvegarde séparée des paramètres de mise en page devient l'équivalent des "règles" sur les traitements de textes traditionnels.

— Les touches programmées sont indiquées à l'affichage des jeux de caractères et peuvent être enregistrées sur disque. Lorsqu'on connaît la puissance de celles-ci (imbrication sur 8 niveaux), il ne reste plus qu'à s'écrier "Alléluia !".

— Enfin, le concepteur a implémenté la sauvegarde en ASCII. *Signum* n'est donc plus un logiciel fermé.

De même, le presse-papiers de *Signum 1* n'était guère pratique puisqu'il se limitait à la sélection de lignes entières. Désormais, un mode de sélection par bloc est disponible et une petite icône donne accès direct au presse-papiers, lequel est désormais sauvegardable séparément. Une petite poubelle fait aussi son apparition en pendant au presse-papiers.

Autre amélioration sensible, il est désormais possible d'affecter des marges différentes à chaque page et de modifier séparément les caractéristiques de formatage.



Signum II intègre les dessins et le multicolonnage

ERGONOMIE

Là, ne plaisantons pas. *Signum* s'adresse toujours aux "amoureux" et aux scientifiques comme l'indique sa publicité. Je noterais tout de même un effort sensible : chaque sous-menu permet maintenant d'exécuter directement les commandes qu'il propose. Plus intéressant, les accès aux commandes deviennent multiples, le centrage d'un texte est, par exemple, réalisable de trois manières : menu "fonctions", sous-menu "options1" et mise en forme, auparavant il était executé en deux temps.

Rendons aussi grâce à la possibilité de communiquer directement avec les programmes d'impression et au chaînage de plusieurs documents à l'impression.

NOUVEAUTES

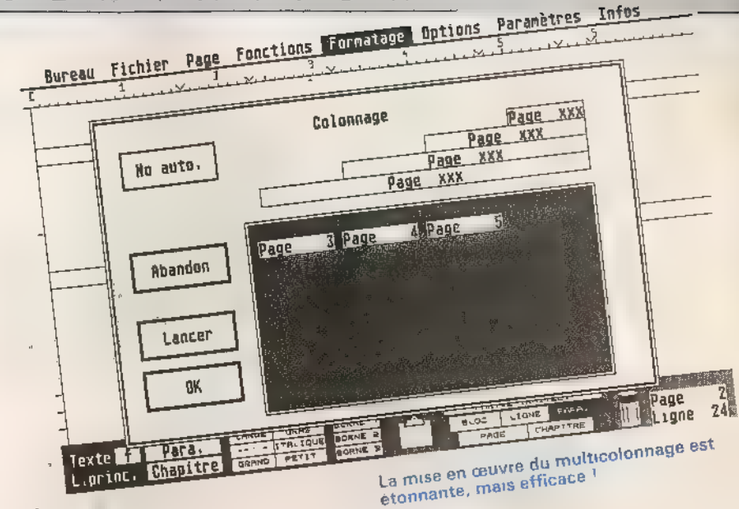
Les nouveautés sont nombreuses, et font de *Signum 2* le traitement de texte le plus puissant de ce début d'année sur Atari.

L'inclusion de graphisme est désormais possible sans ralentir. *Signum 2* comme le faisait le domaine public *Signpic*. *Signum2* est compatible avec STAD du même éditeur et possède un "capturateur d'écran" (ou Snapshot) qui génère des fichiers d'une compacité record. Les dessins sont naturellement redimensionnables et adaptables à la résolution de l'imprimante.

— **Le multicolonnage** est maintenant implémenté. Certes le procédé de création ne brille pas par sa simplicité. Pour un texte sur trois colonnes, il faut récupérer trois pages formatées sur une colonne. Cependant une fois compris, il fonctionne efficacement et l'on peut toujours intervenir directement sur la page mise en colonnes.

— **La césure** est maintenant automatique, paramétrable et comprend un dictionnaire d'exceptions en ASCII.

— Dernière nouveauté **les notes en bas de page** sont gérées de manière semi-automatique.



La mise en œuvre du multicolonnage est étonnante, mais efficace !

LES FRONTIERES DE LA MISE EN PAGE

Graphisme, multicolonnage, polices de caractères proportionnelles mélangeables et de corps variable, crénage très fin entre les caractères, interlignage variable, insertion ASCII, éditeur de polices et macro-commandes, voilà bien des ingrédients de nature à transformer un traitement de texte en logiciel de micro-édition.

Pour des mises en page simples concernant manuels, thèses ou petits journaux, *Signum 2* pourra être un logiciel à retenir. Associé à la dernière imprimante de chez Nec (la P2200 24 aiguilles) et à un 520, il permettra de construire une petite station PAO — 360 points par pouce à l'impression ! — pour un prix défiant tout ce qui existe.

Remarque annexe, *Signum* est le seul logiciel autorisant le piotage d'une laser Atari par un 520 ST.

Signum 2 est un traitement de texte-caméléon : pour ma part la puissance de ses macros m'ont permis de réaliser des partitions musicales de bonne facture. Pour ce qui concerne la mise en page, une bibliothèque de trames sous formes d'images et de cadres sous formes de macros feront finalement gagner du temps sur certains logiciels de PAO.

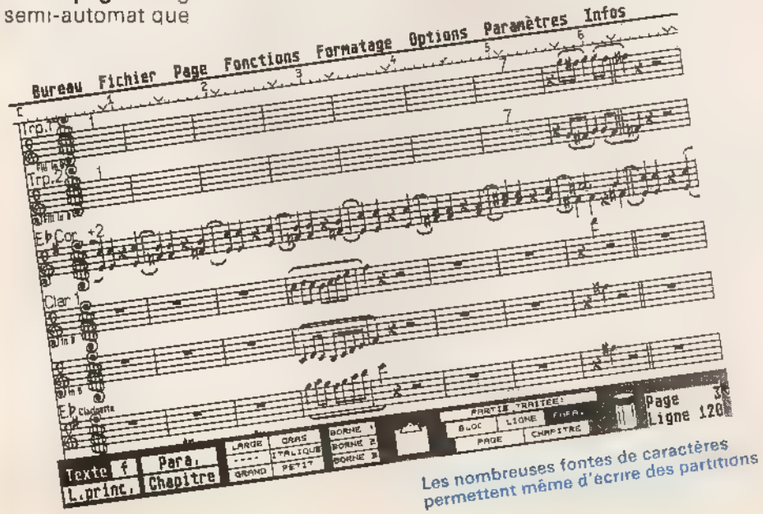
Grâce à son superbe éditeur de polices, *Signum* est un logiciel qui suscite des utilisations originales. Le concepteur travaille actuellement sur l'écriture de droite à gauche pour les langues sémitiques, alors que les polices sont déjà disponibles.

S'il requiert un certain travail pour être maîtrisé (pas plus qu'un bon logiciel sur PC), on peut dire que l'univers de *Signum2* est très riche : mise en page, mathématiques, physique, chimie, musique, langues non européennes.

A voir la créativité qu'il suscite outre Rhin (plus de 200 polices créées par ses utilisateurs), *Signum* n'a pas fini d'étonner.

Prix : 1 517 F ht.

Application systems 12 rue Edouard Jacques 75014 Paris
Tel : (1) 43 35 59 98



Les nombreuses fontes de caractères permettent même d'écrire des partitions

Jacques Duphly

LES INDISPENSABLES AU GRAPHISME DEGAS, NEO ET LES AUTRES

2e partie

Ce mois-ci, nous continuerons avec les utilitaires graphiques car, je me répète, le domaine public est une mine inépuisable d'utilitaires pour les graphistes de toutes sortes.

Livré avec *Degas Elite*, la "Tool Box" offre un certain nombre de facilités à l'utilisateur du programme. Mais deux petits accessoires viendront le compléter agréablement : ***PageFlip.ACC*** permettra de simuler une animation avec les différentes pages et ***Operator.ACC*** mélangera les pages entre elles.

Avec *Page Flipper*, on pourra définir une séquence de page, choisir une vitesse et animer le tout. C'est une option très pratique pour la mise au point de formes animées qui pourront être utilisées plus tard avec un animateur (*Aegis, Animatic, Film Director*, etc.).

L'accessoire de *Operator* permet de mélanger deux pages *Degas* entre elles et d'obtenir le résultat sur une troisième. Ce mélange peut se faire en plusieurs modes : and, or, eor, avec masque, sans source ou sans destination... Indispensable à tout ceux qui travaillent avec des blocs.

— Pour imprimer ces beaux graphismes, il y a toujours quelques problèmes. Il faut trouver le bon driver pour le logiciel de graphisme utilisé. Il existe des centaines de drivers pour *Degas*. Mais, si vous utilisez un autre logiciel de dessin, je ne saurais que vous conseiller un autre accessoire, ***Install.ACC***. Il installe des drivers qui fonctionneront avec tous les logiciels (traitement de texte ou génération de graphismes) : particulièrement pratique pour tous les heureux possesseurs d'imprimantes à 24 aiguilles.

— Dernier accessoire indispensable, ***Decomm.ACC*** autorise l'envoi de graphismes par modem.

D'UNE RESOLUTION A L'AUTRE

Du côté des programmes de conversion, nous vous avions présenté, le mois dernier, un certain nombre d'utilitaires mais la série des "convpic" est sans doute la plus accessible. Il s'agit d'une série de programmes convertissant des images d'une résolution vers une autre en différents formats.
LOWMED PRG convertit de la basse résolution vers la moyenne ;
LOWVERT PRG de la basse vers la haute ;
MEDVERT de la moyenne vers la haute,
et *MACST TOS* du Mac vers la haute résolution du ST.
Tout cela se fera en format *Degas, Neochrome* ou *Doodle* le must en la matière, bien que l'on puisse toujours faire appel à GRAFCON PRG.
Ce dernier permet les conversions classiques (*Degas, Neo* et *Doodle*) mais aussi la conversion de bloc RLE...
Pour terminer, signalons un ***Picshow*** relativement exeptionnel pour *Neochrome* qui fait défiler des images à ce format accompagnées de textes et de musiques. Un petit outil qui servira aussi bien pour des actions publicitaires que pour une simple démonstration de vos talents d'illustrateur à vos amis.
C'est la fin de ce tour d'horizon des utilitaires graphiques du domaine public. Ces logiciels gratuits, développés bénévolement, ont considérablement apporté au développement du graphisme sur le ST. Devrais-je vous rappeler que *Neochrome*, qui fut le premier logiciel sur ST, est actuellement dans le domaine public à côte de très bons logiciels de création en monochrome ou couleur (*Public Painter, Master Painter, Little Painter, The ArtiST*, etc.) ?
Le mois prochain, nous explorerons les utilitaires disques du domaine public, riches en bonnes surprises et indispensables.

Jacques Rippert

Control Reset NEWS

TOUJOURS PLUS

Le réseau CONTROL RESET n'a pas fini de prendre soin de vous. Cette fois-ci il vous offre d'une part une solution originale d'élargir votre parc de programme, d'autre part un véritable discount sur toute une gamme de disquettes, du jamais vu jugent les professionnels.

UTILISATEURS

ATARI * - IBM PC * - MACINTOSH * - IBM PS2*, n'attendez plus.

3"1/2 à partir de : (KITMC2) **6,50F TTC**

5"1/4 à partir de : (KIT7S) **1,20F TTC**

LA DISQUETTE A PARTIR DE (TTC)

	Réf.	Désignation	00	000	10000
3"1/2	MAC	SF/DD 35 TPI-bte de 10-IEEE* la pièce	10,00F	9,50F	9,00F
	MAC2	DF/DD 135 TPI-bte de 10-IEEE* la pièce	11,00F	0,50F	10,00F
	MF1D	SF/DD 35 TPI-bte de 0-GOLDSTAR* la pièce	11,50F	11,00F	0,50F
	MF2D	DF/DD 135 TPI-bte de 0-GOLDSTAR* la pièce	12 50F	12,00F	11 50F
	KITMC1	20 DISK SF/DD + 1 TH 72	260F soit 6,50F		pièce
	KITMC2	20 DISK DF/DD + 1 TH 172	280F soit 7,50F		pièce
	MACHD	DF haute densite 2Mo-bte de 0-IEEE* la pièce	39,00F	38,00F	37,00F
5"1/4	DF/DD	bte de 0-IEEE* la pièce	3,30F	3,20F	3 10F
	DF/HD	haute densité 1,6Mo-bte de 0-IEEE* la pièce	1 00F	10,00F	3,00F
	M2D	48 TPI bte de 10 Goldstar* la pièce	6,00F	5,50F	5,00F
	M2HD	Haute densité 5 H Boîte de 10 Goldstar* la pièce	13 50F	12,00F	11,00F
	KIT7S	100 DISK SF/DD 1 TH 177	345F soit 1 20F		pièce
	KIT7D	00 DISK DF/DD + 1 TH 177	395F soit 70F		pièce

* Toutes les disquettes IEEE sont livrées avec pochettes, stickers et étiquettes
* Les disquettes GOLDSTAR* sont garanties à vie et certifiées 100 % sans erreur

DES DISQUETTES QUI TIENNENT DANS VOTRE PORTE-MONNAIE

120 PROGRAMMES A MOINS DE 8F(1)

Tous les mois, à domicile, une disquette 5"1/4 contenant environ 10 programmes (utilitaires, jeux, traitement de textes, gestion, bases de données, scientifiques, astrologie, aventures, graphiques, etc.)

ET EN CADEAU 100 DISQUETTES GOLDSTAR

Pour tout abonnement d'un an, vous recevrez gratuitement 100 DF/DD GOLDSTAR avec votre 1er PACK SOFT (valeur 700 F environ)

(1) pièce, TTC

DISPONIBLE POUR

IBM PC, XT, AT* et compatibles TANDON* - AMSTRAD* - COMPACQ* - ZENITH* IEEE* etc.

RENSEIGNEMENTS TELEPHONIQUE : (1) 48.42.55.10 - (1) 43.40.80.80 - (1) 42.93.47.32 - (16) 88.75.56.88 (Alsace)

PARIS 15e
Près de la Porte de Versailles
44, rue Cronstadt 75015 PARIS
16 (1) 48 42 55 10
Métro Convention

PARIS 12e
Près de la Porte de Vincennes
60, cours de Vincennes 75012 PARIS
16 (1) 43 40 80 80
Métro Porte de Vincennes

PARIS 8e
Vente par correspondance
34-38, rue de Turin 75008 PARIS
16 (1) 42 93 47 32
Métro Place de Clichy Liège

STRASBOURG
80, faubourg National 67000 STRASBOURG
(16) 88.75.56.88 - Télex : 880 388
Ouverture 9h30-12h30/14h30-19h

Conditions de vente. Pour éviter les frais du contre-remboursement, nous vous conseillons de régler vos commandes intégralement (y compris frais de port). Forfait de port 40 F jusqu'à 5 K, au-delà nous consulter. Nos prix sont TTC. * Marques déposées, photos non contractuelles.

Nos boutiques sont ouvertes du Mardi au Samedi de 10 h à 19 h sans interruption. La majorité de nos produits sont garantis 1 an (nous consulter).

BON à DéCOUPER ET à RETOURNER à CONTROL-RESET 34-38, RUE DE TURIN 75008 PARIS

1 ST 9

☐ 120 PROGRAMMES
Oui, je m'abonne pour un an au prix exceptionne de 990 F TTC (au lieu de 1 990 F) frais de port compris. J'ai bien noté que je recevrai en cadeau 100 disquettes GOLDSTAR avec mon premier PACK SOFT

☐ Vite envoyez-moi une documentation sur vos disquettes

☐ Je passe une commande de disquettes

Référence	désignation	quantite	prix

TOTAL TTC

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal ____ Ville ....
Marque d'ordinateur .... Signature :

SUPERBASE

Aujourd'hui une rubrique nouvelle destinée à faire le tour des produits du ST, non par leur ordre de sorti sur le marché, mais plutôt en allant voir ceux qui font des applications réelles. Si vous vous lancez dans une expérience que vous pourriez raconter à d'autres lecteurs de *1ST* n'hésitez surtout pas à nous contacter.

Nous avons rendu visite à Monsieur Etienne Cardot, ingénieur conseil en informatique, pour qu'il nous parle de *SuperBase*.

1ST — Monsieur Cardot, à quelle occasion vous êtes vous rendu acquéreur de *SuperBase* ?

E.C. — *Il faut que vous sachiez que je possède un ST depuis fort longtemps. C'est une machine facile à utiliser, idéale pour un métier comme le mien qui nécessite en permanence la composition de rapports bien présentés, et la gestion de données passe au second plan pour moi.*

1ST — Si tel n'avait pas été le cas vous seriez vous dirigé vers un autre type de machine ?

E.C. — *Sans aucun doute. D'abord parce qu'à cette époque les possibilités de stockage du ST étaient très limitées, mais aussi parce que TurboDos n'était pas encore sorti et la vitesse de transfert sur ST n'était pas des meilleures.*

1ST — Qu'est-ce qui vous a amené à *SuperBase* ?

E.C. — *J'étais à la recherche d'un outil simple qui me permette de tenir mon fichier de clients, mais aussi avec lequel je puisse indexer ma correspondance. Et, pour cela, SuperBase est venu à point.*

1ST — Indexer votre correspondance ?

E.C. — *Oui. Aujourd'hui, Microsoft sort Word 4 en axant sa promotion sur les capacités d'archivage du produit. Eh bien, avec SuperBase, ce a fait un an que je possède ces fonctionnalités. Cela ajoute une autre dimension à une recherche de fichiers classique : vous définissez un champ externe constitué par le nom du fichier sur disque que vous cherchez à indexer et lorsque vous faites défiler votre fichier, votre texte apparaît en même temps à l'écran.*

Je m'étonne d'ailleurs que Micro Application (NDLR : le distributeur de SuperBase) ne fasse pas ces choux gras de cette possibilité surtout depuis que SuperBase Pro a un traitement de texte intégré et que ce dernier ne soit pas renforcé, car l'archivage de la doc est un problème réel en bureautique.

1ST — Notez-vous un gain de temps important ?

E.C. — *Avec le nombre d'index qu'il faut, la recherche est quasiment instantanée. Une véritable bénédiction. C'est en cela que SuperBase se distinguait à l'époque de ses principaux concurrents.*

1ST — Qui étaient-ils ?

E.C. — *A commencer par dBase monofichier très en dessous de la moyenne y compris sur ST, son plus sérieux adversaire était DBMan, un faux clone de dBase 3, et, en a-t-il pas manqué d'autres dans l'ombre.*

1ST — Qu'appréciez-vous le plus dans *SuperBase* ?

E.C. — *Principalement sa facilité d'utilisation. On définit un nouveau fichier en trois minutes, les possibilités de saisie sont en rapport, et la consultation est très explicite grâce à une ligne de touches situées en bas de l'écran et qui rappellent un magnétoscope. La puissance d'édition de rapports et la facilité d'édition des étiquettes ne sont pas mal non plus.*

1ST — Et quels reproches feriez-vous principalement à ce produit ?

E.C. — *Je vais vous faire une réponse de Normand : sa facilité d'utilisation...*

1ST — Qu'est-ce à dire ?

E.C. — *Cela signifie que, malgré sa possibilité de contrôle d'accès par mot de passe, il ne s'agit pas d'un produit à mettre entre toutes les mains. Une erreur peut vite avoir des conséquences incalculables. Tout va bien parce que je l'utilise personnellement. Je vais faire un parallèle : il s'agit d'un mécano très puissant. On peut aussi bien s'en servir avec grand profit que tout casser si l'on serre la mauvaise vis au mauvais endroit. Les applications professionnelles s'accommodent généralement mieux d'applications fermées où les accidents ne sont pas à craindre. Les auteurs de SuperBase l'ont d'autant mieux compris qu'ils annonçaient SuperBase Pro dès la sortie de SuperBase.*

1ST — Finalement, vous utilisez assez peu les possibilités relationnelles de *SuperBase* ..

E.C. — *D'abord, j'aimerais bien que l'on m'explique ce qu'est une base de données relationnelles sur micro. Il y en a si peu sur le marché... alors que toutes se prétendent relationnelles, cela en devient risible. En tout cas, il n'y en a pas sur ST, même si SuperBase et DBMan s'en rapprochent.*

Ce a étant, il est vrai que SuperBase permet des consultations de plusieurs fichiers sur un critère commun. La possibilité de limiter le nombre de champs de fichier à afficher, ainsi que certaines formes de filtrage. On peut donc s'en servir pour des manipulations très compliquées et je l'ai fait une fois. Mais elles ne sont néanmoins pas à la portée de l'utilisateur courant. Mon travail a nécessité des manipulations successives compliquées, en permanence à la merci d'une erreur susceptible de vous ruiner des heures de manipulation, je ne recommencerais pas cela tous les jours.

J'admets qu'il est possible de sauvegarder des sortes de petits programmes nommés EXPLOITATION mais, comme pour tout produit, il vaut mieux s'utiliser dans ce pourquoi il est fort.

J'ai une amie actrice qui ne connaît rien à l'informatique et qui a eu besoin de gérer son carnet d'adresses pour éditer des étiquettes à des fins de publipostage. Sur mes conseils, elle a pris SuperBase. Je lui a créé son fichier en dix minutes, je lui ai expliqué la saisie et l'impression d'étiquettes en une heure, je l'ai laissé tâtonner une heure de plus. Son problème était résolu. Qui plus est, on a associé à ses adresses un champ type, ce qui lui a permis de faire du publipostage sélectif.

Eh bien, c'est pour cela que SuperBase est fort. Et c'est dans ce sens qu'il faut l'exploiter. Certes, vous pouvez en vous donnant du mal en tirer des choses très compliquées, mais gare à la casse !

1ST — Avez-vous l'intention d'utiliser *SuperBase Pro* ?

E.C. — *C'est un produit qui vient de sortir et que je connais assez mal. Pour moi, le principal écueil c'est la compatibilité. Il faut que je puisse reprendre mon index de correspondance et mon fichier de clients sans être obligé de tout réexporter sous forme d'un fichier ASCII, pour le réimporter ensuite. Ou alors, il faut que pour moi le gain soit significatif. Mais si le produit est compatible, j'y viendrais sans doute.*

Cependant, j'ai déjà commencé à me renseigner, et j'ai un avis général sur la philosophie de ce produit.

1ST — Qu'entendez-vous par là ?

E.C. — *Je pense qu'au moment où — sur PC et PS — tout le monde vient à SQL, les développeurs de SuperBase Pro ont un métro de retard en proposant un langage de manipulation de données ressemblant à un Basic. Pour autant, mon analyse s'arrête là, car le produit a l'air bon. Saura-t-il malgré tout résister aux vrais compatibles dBase que l'on nous promet depuis longtemps ou à Barbara qui nous fait piaffer d'impatience, je n'ai pas la réponse à cette question.*

1ST — Et qu'auriez-vous aimé trouver *SuperBase* ?

E.C. — *Je vais prêcher pour ma chapelle. Comme mon propos est d'indexer des documents, j'aurais bien aimé un champ de filtre permettant de retirer de l'affichage les caractères de contrôle qu'un traitement de texte ne manque pas d'ajouter aux textes qu'il gère.*

J'en ai été réduit à choisir mon traitement de texte plutôt en fonction de la manière dont ses textes sont affichables qu'à cause de ses performances réelles. Malgré tout, un compromis est vite trouvé. D'autre part, il aurait été bien que l'on puisse choisir son fichier externe en cliquant dans une boîte de recherche, plutôt que d'écrire son nom en clair.

Enfin, les concepteurs de SuperBase auraient pu aller jusqu'au bout du principe de la recherche avec des boutons de magnétoscope, en proposant un bouton d'enregistrement pour faire de la saisie au kilomètre. Dans l'ensemble, malgré tout, SuperBase est un excellent produit.

1ST — Vous ne regrettez donc pas votre choix ?

E.C. — *Certainement pas. SuperBase est le produit qui répond le mieux aux problèmes que je vous ai évoqués. Je l'ai déjà conseillé et je continuerai de même.*

Propos recueillis par Antoine Kuhu.

Micro Application — 13, rue Sainte Cécile 75009 Paris. Tél. : (1) 47 70 32 44.

SEDI SEDI SEDI

un centre de maintenance (dynamique!...) à votre service

Agréé ATARI

ATARI STF

520 STF.....	2990	1040 STFC.....	7490
520 STFC ...	5490	1040 STFM	5990
Moniteur ATARI		Moniteur PHILIPS	
SM 124.....	1490	8801.....	1990
SC 1224.....	2990	8832.....	2690
Lecteur CUMANA			
3 1/2.....	1620	5 1/4.....	2120

EXTENSION MÉMOIRE À 1 Mo (dans la journée)
520 STF 850 F TTC* - 520 ST . 1150 F TTC*
GRATUITE pour tout achat supérieur à 7500 F TTC
FREE BOOT - 500 F * *pose comprise

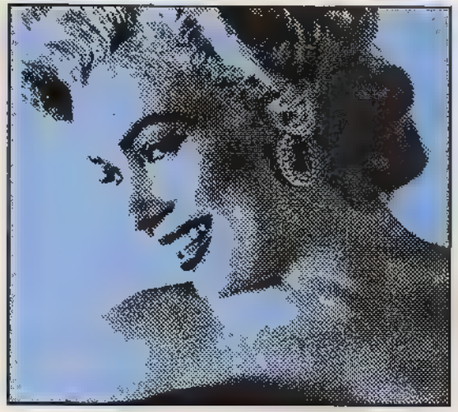
DÉPANNAGE : ATARI - SINCLAIR - COMMODORE - ORIC
Moniteurs N/B ou couleurs TOUTES MARQUES Réparations garanties un mois

SEDI 15, impasse des Primevères, 75011 PARIS Tél. : (1) 43 38 94 24

STARTER

107-111 Avenue Georges CLEMENCEAU 92000 NANTERRE - Tel: 47.25.13.00 Télécopie: 47.24.38.80 - Télex: 615 708 F

L'INDUSTRIE AU SERVICE DE LA CREATION



DUPLICATION DISQUETTES TOUS FORMATS.
PACKAGING.
P.A.O, IMPRESSION LASER.
CASSETTES AUDIO ET INFORMATIQUES.
KITS DE PROTECTION TOUS FORMATS.
CONCEPTION DE DEMOS INTERACTIVES POUR PC ET COMPATIBLES.

Danemark
● Cherche contacts avec Architectes/Designer faisant de la C.A.O. sur ST 2D ou 3D. Autres contacts aussi bienvenus. M. Oleu Franck Annexgaardsvej 4 st 2610 Rodovre

Suisse
● Cherchons contacts dans le monde entier pour échange news sur Atari (Canada, Amérique...). Débutants s'abstenir. Thé... fess... Box 301 10 2 Lausanne 2 S...

05 Hautes Alpes
● Possesseur 1040 STF cherche moniteur monochrome à moins de 1000 F et contact 04 et 05 pour ST. Tél. 92 44 .. 34

06 - Alpes-Maritimes
● Vends Canon Msx 64 K + jeux + doc + ... + ... 900 F à débattre. Cherche contacts ST développeurs. ... bienvenus ... Tél. 93 98 09 98
● Vends Atari 1040 STF 4000 F ... 200 programmes + revues. Tél. ... 2 32 48

08 - Ardennes
● ... cherche contacts durables et sérieux ... Tél. 24 5. .. 30

13 - Bouches-du-Rhône
● Recherche périphériques pour Atari XE ... Tél. 9. 42 ...
● Atari ST cherche contacts et astrologie ... Tél. ... 21
● Ataristes ST cherchent contacts. Tél. 1 51 14 56 et 91 72 50 34
● Atari ST possédant News cherche contacts. Tél. 41 56 .2 11
● ... cherche logiciel PRO 24 Studio 24 ... synthé Oberheim Matrix 6 + 520 STF ... Tél. ... 4 ... 83 demander M...
● Possesseur STF 520 cherche contacts région Salon ... nombreuses ... club. Demander Raymond Tél. 90 59 89 11 soir

16 - Charente
● Nouvel atariste cherche contacts ... logiciels trucs dans toute la France et ailleurs. Tél. 45 68 23 35 demander Christophe après 18 h

17 - Charente-Maritime
● Be ST club National pour ST (1 2 lettres de liaison par mois ... et annonces). Rens. contre 3 timbres chez M. Vidal T. Résidence Beau so le 39 rue F. Poulenc 17300 Rochefort

● Radioamateur cherche programmes cw rtty et divers Tél. 46 07 38 64

21 - Côte-d'Or
● Cherche contacts sur 520 ou 1040 Tél. 80 67 81 05
● Vends cause double emploi Atari Mega ST4 mono + SLM 804 laser + possibilité disque dur 20 Megas ou laser SLM 804 seule, matériel 3 mois très peu servi prix intéressant Tél. 80 93 12 02

22 Côtes-du Nord
● Cherche contacts sur STF. Xenon, Terrorpods, Defender etc. Recherche docs Tél. 96 78 39 2

24 - Dordogne
● Urgt cause Amiga vds oric Atmos (Tbe + logs + 1 livre + Théoric) prix 400 F. Magneto spécial ord. Prix 200 F acheté 450 F. Livres 150 F. Modulateur 150 F acheté 300 F. Le tout 700 F Tél. 53 07 12 26 demander Olivier
● Vds Atari 800 XL + lecteur cassette 1010 + livre en Anglais + quelques jeux (Mercenary I et II, Leader Board, Ninja) le tout en bon état 850 F. De Galande « Les Boutgues » Saint Nexans 24520 Mouletdier Tél. 53 58 20 67

25 - Doubs
● Achète ... Logiciel ou livre de chez Micro Application (originaux) pour le ST Atari. Achète lecteurs externe 3 1/2 et 5 1/4 + moniteur couleurs ... + disque dur 20 Mo. Demandez Manuel 6 rue Proudhon Les ... 25700 Valentigney
● Recherche contacts tous pays pour Atari ST 520 1040 ... débutant dans Atari ST. Pierre Pavan 2 rue du Lac 25660 Saône Tél. 81 55 80 77

27 Eure
● Échange logiciels Atari ST cherche contacts, cherche souris ou cordon (même hors d'usage). Vends Canon V 20 MSX avec accessoires et nombreux softs 450 F. Loquet Stéphane 343 rue Robert Schuman 27130 Verneuil/Avre
● Cherche contacts sur 520 ST en particulier dans l'Eure Tél. 32 29 84 10
● Cherche contacts pour 520 ST dans la région d'Evreux. Possibilité d'achats aussi documentations pour jeux Tél. 32 28 85 42

29 - Finistère
● Recherche correspondants sérieux logiciels CW RTTY pour 1040 ST etc Tél. 98 39 17 21

30 - Gard
● Cherche contacts Atari 520 STF même contacts pauvres. Réponse assurée toutes régions Tél. 66 56 90 87
● Cherche Atari 520 STF + Souris + Manuels et câbles en tbe le tout pour 1500 F et vends MSX + joystick + jeux pour 700 F Tél. 66 26 92 60
● Vends cause achat Amiga 520 STF (04/87) + souris + tapis souris + 100 disks (jeux + utilitaires) + joystick Q52 Turbo + 20 revues 1ST, ST Mag. Le tout état neuf peu servi. Valeur 7800 F Prix 3500 F Tél. 66 22 18 14

31 - Haute-Garonne
● Cherche contacts ST simple face en France et dans le monde Tél. 61 47 33 71 après 18h30 demander Gilmer
● Atariste monochrome toulousain cherche contacts dans sa belle ville. Angles Fabrice 42 rue des Roseaux 31400 Toulouse

35 Ille-et-Vilaine
● 520 STF achète logiciels prix raisonnables Tél. 39 48 .. 97 après 17 h

38 - Isère
● Vends 10 originaux (Arkanoid, Macadam B..., Animator...) 50 ou 100 F et cherche contacts sur ST Tél. 76 25 62 .1
● Cherche contacts sur 520 ST. Cherche programme en GFA pour création jeux et utilitaires. Merci d'avance. Cogordan Les Ferrières 38470 Vinay
● Achète lecteur de disquettes 5 1/4 Cumana. Étudie toutes propositions. Envoyez vos listes à Cotte Christophe Résidence du Parc ... Nosetes 38430 Moirans Tél. 76 35 44 08 après 19 h
● Échanges sur 520 ST ... news CPT Blood, Test Drive ... recherche programmeur graphiste musicien en vue de création softs en GFA. Pas sérieux s'abstenir. Recherche contacts en Suisse et Belgique. Cogordan Cyril Les Ferrières Albenc 38470 Vinay
● Possède 1040 ST avec nombreuses docs et softs. Cherche contacts Tél. 74 28 29 48

39 - Jura
● Cherche logiciel traitement de texte pour 520 STF nouvelle version. Nouveautés ... Tél. 84 71 45 .6

42 Loire
● Cherche contacts sur ST sur région stéphanoise de préférence Tél. 77 51 24 59
● Cherche contacts sur Atari 520 STF. Achète périphériques Hard + digitaliseurs Tél. 77 21 36 38

● Exp. vends jeux pour ST: Silent Service + F. Simulator 2 + The Pawn + Leader Board + Road Runner + Karate Kid II + Starglider + Defender of the Crown + Winter games + Super cycle + Wrestling + Art director valeur 2700 F cédés 950 F frais de port compris Tél. 77 25 10 58

44 Loire-Atlantique
● Maniaque du fer à souder recherche tout plan d'interface ou de périphérique pour Atari ST ainsi que docs techniques sur la machine
● Vends Atari 130 XE + 800 XL + Drive 1050 + imprimante matricielle graphique A1029 + programmes + Nbx livres et revues + manuel technique de référence sur 800 + manuel réparation 800 XL + plus de 100 documentations + plans d'interfaces + Bidouilles hard, le tout 2500 F Tél. 40 30 29 16 poste 716 M. Gavet
● Vends cause ST Amstrad CPC 6128 + mon GT65 + logiciels Turbo Pascal, Microcompte, program Studio, Game over, Yie are Kung Fu, etc. + revues + progr. Le tout 3000 F. Pour tout renseignement Tél. 40 27 86 57
● 520 STF cherche contacts sur Nantes. Également COBOL et périphériques à bas prix. Vends imprimante AMSTRAD DMP 1 pour listing sur 464 et 6128 au prix incroyable de 500 F. Région uniquement. Stéphane Pou..an 27 rue du chamo ne Larose 44100 Nantes

45 Loiret
● Cherche contacts sur 1040. Achète digitaliseur Realtiser Tél. 38 68 08 89 demander Hervé
● Cherche contacts sérieux et durables toute la France et étranger, réponse assurée. Thierry Tél. 38 73 31 50
● Cherche contacts sur 520 STF nbx softs, possède news Tél. 38 63 24 14

47 Lot-et-Garonne
● 520 STF Mono et couleur cherche contacts Tél. 53 70 63 56 le soir ou 53 70 37 99 demander Sassoulas Ludovic

55 - Meuse
● [illegible]

56 Morbihan
● Cherche contacts sur ST softs trucs astuces. Theou Stephane ... 56350 Rieux Tél. 93 72 7. 64 week end

PETITES ANNONCES GRATUITES

Pour acheter, revendre, ou échanger du matériel pour établir des contacts, rédigez votre petite annonce très lisiblement, en majuscules

Nom .... Prénom ....
Adresse
C P .... Ville .... Tél ....

Bon à renvoyer à
1ST
5/7 rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint Mandé

Participez à l'amélioration de votre journal

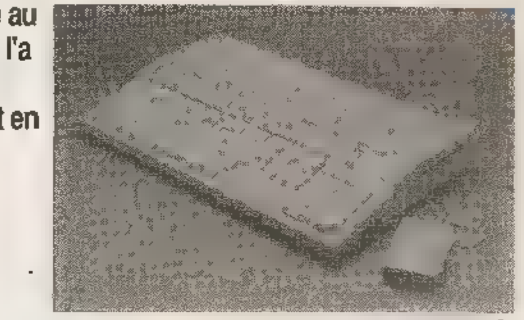
et gagnez un 520 STF

ou, au choix, un lecteur de disquettes externe Atari, double face

Le gagnant sera tiré au sort, chaque envoi sera valable un mois et participera donc obligatoirement à un tirage, mais nous n'accepterons qu'un envoi par personne et par mois.

Il vous suffit de remplir le questionnaire ci-dessous et de l'envoyer à 1ST ... 5/7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 Saint-Mandé

Claude Brun habite Marseille, il a vingt-cinq ans, et c'est lui qui a eu la chance de voir son bulletin tiré au sort. Il recevra donc, comme il l'a souhaité, un 520ST et les félicitations de l'équipe de First en prime.



A VOTRE AVIS

Votre avis nous est plus que nécessaire pour perfectionner encore davantage votre magazine. Grâce à vos réponses précises, un véritable dialogue s'ouvrira entre nous.

Cochez la case correspondant à la note attribuée, le 5 étant le maximum.

A: le contenu rédactionnel vous a-t-il semblé :	5	4	3	2	1
B: même question pour la présentation :	5	4	3	2	1
C: Idem pour la couverture :	5	4	3	2	1

D: citez et notez les trois articles ou informations qui vous ont le plus intéressé :

Titre	N°page	Note /10

E: citez et notez les trois articles qui vous ont le moins intéressé :

Titre	N°page	Note /10

Envoyez vos réponses à
1ST
"A VOTRE AVIS"
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 St-Mandé

F: quels thèmes aimeriez-vous découvrir dans nos prochains numéros ? ....

G: êtes-vous lecteur: ❑ fidèle ❑ occasionnel ❑ abonné ❑ nouveau venu

Nom : .... Prénom : .... Téléphone (facultatif) ....
Age ❑ de 14 à 18 ans ❑ de 18 à 25 ans ❑ de 25 à 35 ans ❑ + de 35 ans
Adresse ....

57 - Moselle
● Propose ses services sur Atari 1040 STFFC pour PME ou auteur (étudiant comptab té gestion) Tél 87 32 99 81

59 - Nord
● Salut Cherche contacts sér eux ou pas sur 520 ST pour b dou les etc a merais créer un c ub ST dans le Nord Té 20 96 35 86
● Atar STF, cherche contacts, possede news (Hot Ba l Test Dr ve) Tél 27 32 07 61
● Educateur souha te don tout maté r el informat que pour son travail aupres handicapés mentaux et cas sociaux Merc Té 20 61 89 80 demander Chr st an Torreze
● A sa sir 5 d sk Amstrad neuves vaeur 150/200 F vendues 80 F une ou e ot 350 F (Wor d games They So d a m l on 2 3 Leader Board Terror of the deep un coffret + Vds d sk Atari Jewells of Darkness 120 F neuve Té 27 24 46 77
● 520 STF Lecteur double face cherche contacts Réponse assurée Balis Joë 66 rue Dan e Féry 59450 Sin e Noble
● Recherche contacts et nº 1 et 2 Standard Atari ST (ST Magaz ne Lecompte hervé 11 rue P Semard Leval 59620 Au noye Aymeries
● Recherche tout schéma hard pour ST pour tab e traçante recherche interface (entrée Centron cs sortie + X + V X Y LP BP) ou vends ce le ci 1500 F Tél 20 07 66 81
● Vends og c e s sur ST Cherche log c el free boot pas cher) Courtois V ncent 4 a ée Baude a re 59139 Wattignies
● Vends lecteur d squette double face Atar SF314 bon état pr x 1000 F Tél 20 05 48 34 après 18h00
● Vds (originaux) S lent Service - Barbar an Terrorpods Starg ider TNT tr fide Recherche Flight Simulatr d Str keforceharrier Té 20 91 44 72

60 - Oise
● Vends mon te ur cou eur PAL commodore 1702 neuf jama s servi 1200 F + dr ve SF 354 2 mois, 800 F ou échange le tout contre drive SF 314 ou impr mante pour 520 STF cherche aussi contacts d vers sur 520 STF Té 44 72 81 67

62 - Pas-de-Calais
● Vends (cause ST) CPC 464 (couleurs) + Nbrx jeux 2000 F à débattre (Tb état) (v ve e c ub be st) Té 21 94 80 60
● Cherche contacts uniquement news (Bobo, Foutrun S ap O ght , Tél 21 28 11 79

64 - Pyrénées-Atlantiques
● 520 ST nouve es roms et double faces cherche contacts Te 59 02 57 2 demander D d er
● Cherche contacts ST sur PAL Té 59 84 15 54 Demander Cédr c le W E et entre 17h et 21h

66 Pyrénées-Orientales
● Atar 1040 ST possedant programmes ut ta res jeux originaux cherche contacts Te 68 51 14 36

67 Bas-Rhin
● Cherche contacts rég on Alsace sur 520 ST musique jeux ut ta res c ub Té 88 97 42 19

68 - Haut-Rhin
● Vends ATari 520 STF + lecteur SF 354 2000 F e tout cause achat Mega ST Té 89 81 00 65
● 1040 Cherche contacts sérieux région A sace possède Captain Blood Asterix Test Drive, les D eux de a Mer Crasy, (cars Super Print S'tar wars Crash Garret, Bubb e Bobble Enduro Racer xenon, SP4 V5 SP4, Rampage Rock Man, Bivouac, etc Té 89 23 28 87
● Atar 1040 cherche contacts sér eux pour optimiser l'ut sation et aide mutuelle sur Co mar et env rons Tél 89 79 74 49
● Recherche contacts sur 520 ST Worf Pasca rue de l'Est 68110 -zach

69 - Rhône
● Echange pour Atari ST Mac emulator avec Rom contre imprimante ou mon teur NB pour ST Tél 78 20 43 76 so r
● Recherche ému a eur sur 1040 STF, Amiga Vends or g naux pour 520 1040 STF Winter Games 140 ka rate kid II 120 F, Starglider 150 F Tél 78 57 00 29
● Atar ST cherche contacts + sons Korg DSS1 Té 78 37 94 54
● Achète tous log c e s mus caux pour Atar ST en particulier Master Score et Pro 24 Tél 78 93 43 03

73 - Savoie
● ST cherche og c els (achat) (Musique arcade ut) Vends PGMS MSX (or g naux l pr x canon Té 79 09 78 71

75 — Paris
● Vends lecteur 3 5 SF 354 (s mple face) sous garantie pr x 700 F Té 46 27 65 56 Demander Gérard
● Vends imprimante Star NL 10 + interface Centronic + câble ST + papier (08/87) 2 100 F Pour Amstrad CPC 464 + DD1 vends lecteur 5 1/4 f1x Vortex (3/87) + 360 logicie s + disquettes vierges 2 200 F Recherche contacts sur ST en région paris enne Té 42 59 52 15
● Atar 520 ST cherche contacts pour échanger programmes sur Paris un quement Tél 43 44 54 87
● Cherche programmes écr ts en GFA C, Pasca Lotus en Macro 5 Écrire un quement Man quant Jacques 27 rue des Meuniers 75012 Paris
● Vends traitement de textes sur ST Evolution Sunset (or g na) avec manuel Pr x 400 F Té 42 40 10 72
● Vends og c e s originaux Plutos Flight S mu II Strip Poker, Mercenary, S D I, Defender Of The Crown Degas Elite Prix 800 F le tout Tél 43 66 77 01 Après 19 h
● Vends moniteur Atar SC1224 1 900 F + jeux Gato et log ciel musical Mus c Stud o 300 F Tél 43 71 00 72 Le so r et 42 72 90 29 Le m d
● Revue de Presse Micro tous les lun d s 21 h 22 h Trop c FM sur Modulation Fréquence 92 6 Paris Région Tél 43 63 63 69 Demander Doub e K

76 Seine-Maritime
● A ari ST Vends version or g nale de Colonia Conquest 200 F Tél 35 86 00 75
● Cherche contacts Atar 520 1040 STF dans ma région Té 35 69 61 22

77 — Seine-et-Marne
● Recherche contacts pour ST 520 1040 D spose également de log c e s pour 800XL Tél 60 29 00 86
● Vends nombreuses revues m cro (SVM Hebdogic e M S T lt , à mo tié pr x L ste contre enveloppe timbrée 1040 STF Recherche doc no t ces sur uti sat on assembleur (Kseka Prof mat), schémas du ST Tél 64 05 41 34
● Cherche contacts sur Atari STF durab e Vds Thomson TO8 + crayon optique + logic e s + 1 manette + l vres + lecteur d sk 3 5 p + lecteur K7 + sour s + câble et péritels. Prix très intéressant moniteur couleur en p us Tél A Franck au 60 29 69 54 Après 17h30
● Vds Atar 520 STF + moniteur SM124 + imprimante Espon LX80 + log c e s de dess n musique traitement de textes gestion de f ch ers Accesso res de bureau angages etc + manette + nbx jeux (200) câble midi + câble péritel et garant e Pr x à débattre moniteur couleur en plus Tél 60 29 24 28 Après 17h30
● Cherche contacts jeux + utilitaires Cherche ect double face Rép assurée Teixe ra 10 résid Buffon appart 12 77100 Meaux

78 — Yvelines
● Vds 50 F log ciel or ginal pour ST et tout Thomson Véritable « manuel de solfège » lecture des notes Tél 30 59 85 40
● Vends câbles ST-M nitel 120 F pièce Frédérick Guérin 4 rue St Martin 78600 Ma sons Laffitte
● Vends Atar 520 STF + imprimante SMM804 + moniteur SM 124 + Crazy Cars, Prohib tion, Leader Board. Winter Game Kart ng Arkano d Garantie 6 mo s Pr x 7 200 F TBE Luc en Franck 5, allée des Lup ns 78300 Carrières sous Po ssy

79 Deux-Sèvres
● Cherche contacts sur ST Tél 49 32 08 58

80 — Somme
● Stop ! Atar 520 STF cherche contacts dans toute a France (même sans log) Tél 22 46 13 01 Le soir demander Antoine

83 — Var
● Vds Atar 800XL + lecteur de cassette + deux + l vres Prix 1 500 F TBE Tél 94 38 51 59

84 — Vaucluse
● Che che hab tan, Bo ene qu a un Atar 520 ou 1040 Te 90 30 27 43

87 — Haute-Vienne
● Vends drive 5 p1/4 Olivett prise Shuggart compatible Atar 500 F Tél 55 00 48 79

91 — Essonne
● Vends TO7/70 en très bon état idéa pour initiation à l'informatique avec Bas c + Megabus + crayon optique + manette + 15 logiciels (Co orpaint Lageste d Artillac etc) + ivres Cédé à 1 500 F, va eur 6 000 F Té 60 14 57 25
● L quide jeux sur XL/XE cause ST cherche ému ateurs Apple et Amiga Albr eux Marc 28 rue Cuvray 91230 Montgeron
● Vends cause départ à l étranger 1040 ST (nov 87, + moniteur monochrome Apple (24 x 20 cm) compatible avec le 1040) + 1 ST Word plus + Superbase + nbx jeux (30) Fa re offre Tél 60 83 03 22

92 — Hauts-de-Seine
● Vends Amstrad 6128 couleur + lecteur 5 1/4 Vortex + 200 disk + DMP200 Faire offre Tél 47 73 89 02
● Vds Atari ST + Mon t mono SM125 sous garantie - Avec log c e s bureautique Prix 3 500 F Tél Bur 42 81 43 09 Dom 43 34 12 42 Ph ppe d'Hautev e
● TO7 70 + ect K7 ext mus que jeux livres + 23 og Ext minitel 3 000 F + Sanyo PHC 28L MSX 10 log 1 000 F Té 47 95 18 60
● « Koo G r » 1040 STF, auteur compositeur cherche contacts STF pour créat on musicale Té 45 46 62 91 Fofana Gabr e le
● Vends Atari 520 STF + moniteur mono + impr mante SMM804 + originaux (1 ST Word Dbmaster One Super Tennis GFA Basic + compilateur) le tout 6 000 F Tél 47 37 38 44 Après 21 h Franck
● Tout savoir sur le Midi, mais ou c'est possible L'A C M A O (ate er créat f de Musique Assistée sur Ordinateur) propose à tous les fêlés du DX7, D50, TX802 5220, PRO24 etc ses activ tés Tous les mardi jeud de 20 h à 24 h et les samed s à partir de 14 h Métro Porte de Vanves + bus 191 arrêt Henri Barbusse MJC Malakoff 4 Bd Henri Barbusse 92240 Malakoff Tél 46 44 28 39
● Achète 1040 STF + mon teur monochrome SM124, SM125 dans les env rons de 4 000 à 4 500 F (De préférence avec les nouvelles ROMS) Recherche éga ement livre du GFA Basic Vends interface Néol pour Atar 8 bits Pr x 650 F pour plus d'informat ons contactez moi ! Tél 47 31 36 65
● Vends 1 Free Boot 150 F ! permet d'économiser des disquettes De 9 h à 17 h sauf e W E Tél 47 25 60 53

93 — Seine-Saint-Denis
● Vds Mo6 Thomson + crayon optique + manette + 10 jeux le tout 1 800 F Té 48 29 04 27
● Vds Commodore PC1 (512 Ko RAM) avec lecteur de disquette 5 pouces 1/4 (360 Ko) et moniteur couleur réf 1084 avec logic e s L ensemble 6 500 F Tél 43 61 24 73 Jusqu à 14 h
● Vends Atari 520 STF + mon teur couleur (garantie) + nombreux livres, revues « ST » + Switch Joy + env 40 log jeux + utilita res (1ST Word, Degas Xlisp, GFA Basic, Cap B ood, Xenon, Trauma Living Stone etc) Prix 4 900 F Té Arthur au 48 27 82 38
● Urgent, vds moniteur couleur Philips CM 8801 Neuf 1 990 F, sous garantie (8 mois) Tél 43 83 76 31
● Vends logicie s de jeux et util ta res Tél 48 09 95 23
● Achèterais matér el cartouches drives, doc etc pour 800XL Fa re offre Coutant Thierry ch 418 A.L.J T 65 rue de Strasbourg 93806 Epinay Cédex
● Vends Logabax Personna 1600 Ko disque 20 M carte graphique couleur de mars 1987. Prix 9 500 F vends imprimante Logabax LX25 132 colonnes Bac feuille à feuille de mars 1987 Prix 4 500 F Tél 43 81 62 36
● 520 STF recherche langage Fortran avec la doc pour achat ou échange Michel Tél 48 29 43 48

94 — Val-de-Marne
● Vends Atari 520 STF + nombreux programmes pour 2 400 F Vends également moniteurs couleurs Printel et Amiga Tél 48 31 35 29

95 — Val-d'Oise
● Vends Atari 130XE + drive + imprimante + log ciels + manuels 1 500 F Té 30 30 96 95 Après 18 h
● Vds ogic els ST orig naux 200 F p èce Tél 34 69 95 33 Le soir
● Recherche contacts 520 STF Alain — Tél 39 80 94 85

97-2 — Martinique
● Atarine 1040 se sent bien so ée sur son île Cherche contacts Réponse A bientôt Bérengère s/c R sed Grande Anse 94217 Anse d Arlets Tél 68 68 91

.. Guide des Spécialistes ATARI ..

44 — NANTES

Micronaute
2 magasins
SPÉCIALISTE ST
Grand public et professionnel
TOUTE LA GAMME du 520 au MEGA ST
9, rue Urvoy de St Bedan
44000 NANTES
Tél. : 40.69.03.58

VELIZY/SAINT-QUENTIN

GAME'S
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX
Centre Commercial Vélizy II
Tél. : 34.65.18.81
Centre Commercial St-Quentin Ville
Tél. : 30.57.13.43

94 — VINCENNES

ORDIVIDUEL
REVENDEUR OFFICIEL ATARI
Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h
le samedi de 10 h 30 à 19 h
22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES.
Tél. : (1) 43.28.22.06
à 50 m du R E R
Station VINCENNES

Revendeurs, vous gagnez à être connus !

94 — VINCENNES

SOFT 55
LE SPÉCIALISTE DES NOUVEAUTÉS ATARI
Du mardi au samedi
de 10 à 14 heures
et de 15 à 19 heures
Le dimanche de 10 à 13 heures
31 bis, rue de Montreuil
94300 VINCENNES
Tél. : 48.08.32.35

Conçu pour vous, LE MODULE 1/12ème de page environ 60 × 60 classé par régions !

votre ville

NOM DE VOTRE SOCIÉTÉ
*
CE QUE VOUS VENDEZ
VOS OFFRES SPÉCIALES
VOS PROMOTIONS, ETC...
*
ADRESSE
TEL...

DOSSIER : LA MICRO A LE BEAU ROLE

Le jeu de rôle sur micro est vraiment une branche en pleine croissance (c'est le printemps !) de la micro ludique. Endosser la peau d'un aventurier quelques heures devant un moniteur vidéo n'est plus un rêve grâce aux dernières productions du genre, extrêmement réalistes.

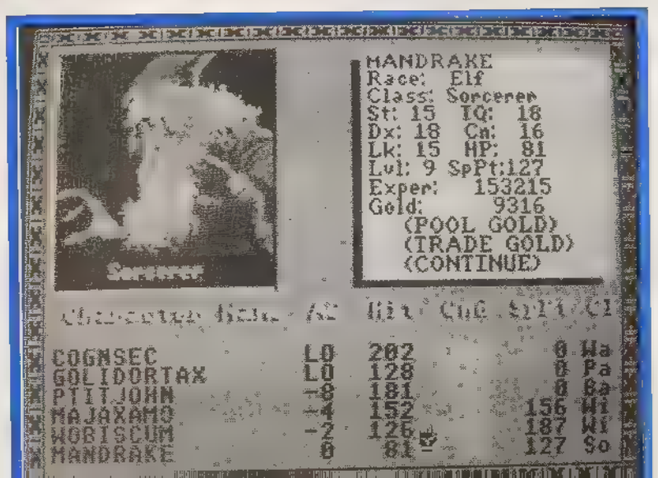
Cette classe de jeux a mi-chemin entre simulation et délire le plus fou en appelle largement à l'imagination et à la sagacité. Elle interagit à un point souvent suffisant (dans les meilleurs softs) pour fournir une sensation de vécu de pseudo existence. Devant a multiplication des produits de ce type pour ST, il semblait utile d'écrire ce résumé afin de vous aider à mieux les situer. Attention, ce n'est pas vraiment un essai complet des produits mais bel et bien un comparatif. Nous essaierons de déterminer les points forts et faibles ainsi que les particularités de chaque produit. Notez que les programmes sont à de rares exceptions près en anglais. Que vous soyez un Maître du jeu aguerri ou un aventurier débutant, que les dieux vous protègent dans la quête du bon logiciel !

BARD'S TALE

Le puissant sorcier Mangar a isolé la petite ville de Skara Brae du reste du monde en bloquant les portes à l'aide d'un sortilège de son cru. Seul espoir de retrouver la liberté pour votre petite équipe d'aventuriers : trouver et tuer l'abominable personnage malgré tous ses monstres, labyrinthes souterrains et énigmes répartis en divers endroits de la ville (cellier, égouts, catacombes, châteaux, tours). *Bard's Tale* est à ce jour — le plus complet de tous les jeux de rôle sur ST.

POUR
Les personnages sont très variés et comprennent des classes peu courantes (barde, chasseur, ...). Le système magique est excellent tant par le nombre de sorts (85) que par la qualité des incantations. La surface de jeu est de grande taille et entièrement en 3 Dimensions. Côté graphisme, c'est beau, les monstres sont superbes et animés. Particularité rare, il est envisageable de s'allier à certains monstres ou d'invoquer de puissants démons. La ville ressemble vraiment à une ville avec ces maisons de plusieurs types. Les souterrains sont très réussis esthétiquement (catacombes ornées de crânes, etc).

CONTRE
De nombreux accès disque ralentissent l'action pendant certaines commandes (combats, inventaire par exemple). La gestion des personnages est parfois contraignante (l'inventaire, affiche séquentiellement 3 écrans chargés du disque à chaque fois). Dommage que les monstres n'émettent aucun bruit (pas le plus petit soupir). Heureusement, en jouant, le barde atténue cette fâcheuse impression de désert sonore.



LE MONDE MAGIQUE D'ULTIMA

Aux temps héroïques de la micro (sur Apple II), un personnage a beaucoup fait pour le jeu de rôle sur ordinateur. Au travers de la saga d'*Ultima* (en cinq volumes), Lord British a réussi à imposer un système de jeu de rôle qui évolue sans cesse, s'améliorant d'épisode en épisode. Avec un certain retard, trois des premiers volets sont enfin adaptés sur ST. Grand merci donc, sire British.

ULTIMA II

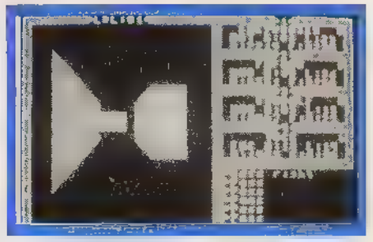
Ultima II vous offre le contrôle d'un seul personnage. Le jeu dispose d'un univers très complet et cohérent (Le saviez-vous ? A chaque nouvel épisode d'Ultima, l'univers s'accroît en taille et en complexité). Il vous faudra voyager dans le temps et l'espace pour réussir à vaincre l'infâme Minax acoquinée avec certains gros pontes de l'Enfer. La vue de dessus de type carte visualise les divers continents (avec mers et montagnes, forêts, etc.) ou les villes. Les donjons sont représentés en trois dimensions.

POUR
De nombreuses villes avec tavernes, boutiques et divers personnages à questionner existent. Le programme fonctionne en monochrome ou en couleur. La surface de jeu est grande. Des possibilités originales de transport sont prévues : bateau, avion, ou fusée.

CONTRE
Graphisme et son rivalisent en pauvreté (original Apple II sorti en 1981 ou 1982). Les souterrains de type labyrinthe sont très dépouillés et donc assez monotones.

ULTIMA III

Les forces des ténèbres, maintes fois combattues, sont de retour. La force maléfique qu'assaille Sosaria est elle encore une émanation des défunts Mondain et Minax. Une fois encore il est fait appel à vous et à votre équipe de vaillants aventuriers pour dompter le mal. Le seul indice en votre possession est un mot trouvé sur une épave, gravé en lettres de sang : EXODUS.



POUR
Gestion de quatre aventuriers. Son correct et en Midi (c'est rare) simultanément. De gros progrès sur le plan graphique. Nouvelles possibilités telle l'abordage de bateaux, un système magique plus riche et plus puissant. Système de téléporteurs lié à la position des lunes. Fonctionne en monochrome ou en couleur. Pour l'instant, la plus réussie (du point de vue technique) des adaptations d'*Ultima* sur ST.

CONTRE
Là, j'ai du mal à trouver des défauts flagrants. Peut-être le manque de graphisme 3D vraiment réaliste dans les donjons (les labyrinthes sont plutôt moches).

ULTIMA IV

La paix et la prospérité sont désormais choses acquises au royaume de Britannia fondé par Lord British sur les restes de Sosaria. Mais des précieux dons ne suffisent pas, il faut que des hommes se lancent dans la quête de la perfection absolue afin d'apporter sagesse et morale exemplaire à la jeune nation. Pour atteindre ce but lointain, il sera nécessaire de trouver les huit vertus qui donnent l'homme parfait : l'AVATAR.

POUR
Gestion des personnages améliorée : jusqu'à huit personnages simultanés. Le monde est encore plus vaste que dans les autres épisodes. Le système magique est encore plus performant. Cette fois, il faut des ingrédients particuliers pour jeter un sort. Chaque personnage rencontré dans cet univers peut à présent soutenir une véritable conversation. En s'y prenant habilement, on obtient ainsi des renseignements très utiles à la suite de la quête. Le scénario est bon.

CONTRE
Pourquoi avoir abandonné le fonctionnement en monochrome ? Autre détail exaspérant, la version française (enfin une adaptation !) est traduite à coups de pieds (vive la traduction mot à mot). Les graphismes sont similaires à la version Apple II, donc moins agréables que le volet précédent.

ALTERNATE REALITY

Enlevé par un vaisseau extra terrestre vous vous réveillez nu et sans défense dans une ville étrangère. Il faudra apprendre à survivre pour espérer un jour revoir votre Normandie, heu !, patrie. Vous gérez un seul personnage dans une ville labyrinthe que sans vrais donjons à proprement parler. L'action vue en trois dimensions se déroule donc à l'extérieur. De nombreux personnages et monstres errent, vivent tout comme vous dans ce monde étrange. Des boutiques, ta-

vernes, banques, guildes de magiciens, guérisseurs, auberges sont là pour vous aider, si vous disposez d'un peu d'argent. Ce jeu dispose d'ardents supporters en raison de sa grande originalité.

CONTRE
La carence en souterrains, châteaux, grottes ou forêts à explorer est assez marquée. Les graphismes de la ville sont un peu répétitifs (des murs, encore des murs !). On attend depuis un bon bout de temps (l'impatience augmente) les modules d'extension du scénario qui devraient contrecarrer en partie les critiques formulées.

POUR
C'est vraiment le jeu qui pousse la simulation d'existence électronique le plus loin. Ce logiciel dispose de son temps propre avec ses jours, mois, années. A la saison des pluies, il pleut, en hiver le brouillard et la neige apparaissent. Le soleil s'élève dans le ciel puis disparaît chaque jour. La lumière ambiante est proportionnelle à sa hauteur. En plus des classiques combats pour vivre, il faut travailler (videur, plongeur dans les bars, coursier, etc.)
Autre idée excellente : votre santé est gérée en finesse. Il est possible d'attraper beau

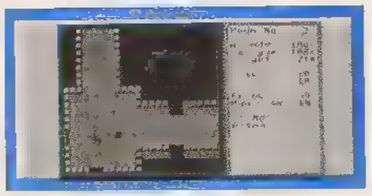
coup de maladies, d'être plus ou moins saoul, d'avoir plus ou moins froid en fonction de votre habillement et de la saison Il y a plusieurs stades de faim et de soif. La fatigue est également prise en compte. La partie sonore est originale Le jeu est modulaire, il est prévu pour accepter d'autres disquettes scénario Ergonomie et rapidité d'exécution des déplacements et combats sont excellentes

Un grand magicien, Lord Grey, échoue dans sa tentative pour s'approprier la puissance d'une gemme magique Résultat, se dedouble en deux entités l'une, mauvaise et méchante au possible, bannit la bonne moitié et s'empare du dongeon de l'ancien magicien Une petite équipe (quatre personnages) très surélevée aura la responsabilité de retrouver le sceptre de feu et la fameuse gemme enfouie dans les profondeurs du donjeon pour essayer de détruire l'horrible magicien et, ce faisant, ramener paix, bonheur et tout ce genre de choses. Dernier jeu de rôle d'importance arrivé, *Dungeon Master* frappe très fort à tel point que peu de concurrents lui résistent

POUR
Les graphismes sont de qualité supérieure. Toute l'action se passe en 3 dimensions dans des couloirs ou salles plus vraies que nature. L'ergonomie et la gestion des personnages ont été peaufinées dans les moindres détails. Les monstres sont vraiment représentés en trois dimensions et de manière dynamique. Ils vous poursuivent, se promènent dans les dongeons, lancent des boules de feu .
Le système magique utilisé est l'un des meilleurs (je préfère quand même celui de *Bard's Tale*) Tous les objets possédés ou utilisés ont leur propre apparence et peuvent être pris, posés, jetés, de manière visible

CONTRE
Le reproche majeur (sinon c'était indubitablement le meilleur JDR sur ST) est le manque d'extérieur Toute l'action se déroule dans les souterrains, à la lueur des torches Pas d'échoppes, de temples, ni d'auberge dans ces lugubres couloirs. Pas de promenade en forêt sous la lune non plus. Autre aspect assez décevant, le scénario se réduit assez souvent (trop souvent) à chercher une clef ou un mécanisme pour franchir une porte ou grille.

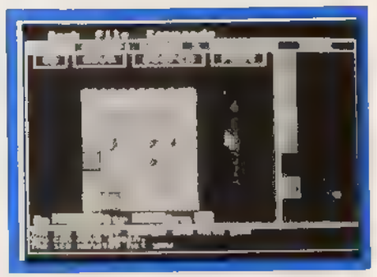
Un seul petit personnage animé doit explorer les multiples niveaux de trois dongeons successifs peuplés par plusieurs types de monstres et parsemés de trésors Le jeu fonctionne sous GEM et est franchement plutôt à placer au rayon antiquités donc, pour amateurs nostalgiques ou debutants curieux



POUR
Ce jeu est très simple d'emploi car disposant de peu de commandes (il y a tout de même l'indispensable). J'aime bien la page de présentation (c'est déjà ça). Trois dongeons différents à explorer dans le même soft

CONTRE
Le graphisme et les bruitages sont d'une richesse tout simplement désolante. Les diverses options possibles sont assez limitées. Le scénario est maigre . tuer du monstre, ramasser des trésors, recommencer... c'est peu.

Voilà encore un jeu plutôt ancien adapté sur ST à l'economie Un petit personnage vu de dessus explore un dongeon composant de plusieurs niveaux, monstres mobiles Le jeu fonctionne sous GEM et utilise donc un bureau Il offre un nombre raisonnable de possibilités



POUR
D'un niveau facile, il peut servir à s'initier aux jeux de rôle (en anglais). Les objets à utiliser sont sélectionnés directement avec la souris dans le sac de l'aventurier. Le plan du château exploré apparaît au fur et à mesure de l'exploration (beaucoup des logiciels à graphismes vus de dessus offrent cette possibilité).

CONTRE
Ce jeu manque totalement de son ou de musique (en tout cas c'est reposant). Le graphisme est assez médiocre et les animations quasi inexistantes.

Force est de constater que 75% des jeux de rôle utilisent l'*Heroic Fantasy* comme prétexte au scénario *Sundog* est à l'heure actuelle le seul jeu de rôle de science-fiction Très heureusement, il est assez bien réalisé et intéressant à jouer Votre oncle disparu vous lègue à sa mort la rude tâche d'aider à se développer une colonie d'extra terrestres qui passa jadis un contrat avec lui. Pour mener la tâche à bien, il faudra — à l'aide du vaisseau spatial hérité —, commercer entre les planètes, explorer des mondes inconnus, vous battre dans l'espace et gérer astucieusement le personnage et la fusée interstellaire.

POUR
Les graphismes en vue de dessus sont une réussite totale. La gestion des commandes est conviviale et simple. Le vaisseau dispose réellement de machineries complexes endommageables lors des combats Vous volez de planète en planète, atterrissez, explorez à la recherche des villes puis vendez et achetez des marchandises ou de l'équipement. Il vous faut veiller sur l'état du vaisseau et remplacer les pièces défectueuses Bien sûr, le personnage doit aussi dormir, manger régulièrement ou se soigner en cas de rixe dans un bar. Les villes offrent plusieurs types de magasins, tavernes, entrepôts, télétransporteurs et assez souvent des Astroports. Le vaisseau est un engin complexe, donc motivant à manier, La partie arrière est à la fois la soute à marchandises et une sorte de camion tout terrain très utile pour se déplacer à la surface des planètes.

CONTRE
Les missions de ravitaillement en matériaux de construction pour la colonie deviennent un peu lassantes car répétitives Les combats spatiaux sont assez décevants par leur simplicité. La séquence de décollage/atterrissage assez longue devient pénible sur la fin.

La série des *Phantasie* est une geste comportant pour l'instant trois volumes qui forment un tout assez cohérent Même s'il ne s'agit pas du *nec plus ultra* en la matière, le niveau d'ensemble est assez bon Les jeux sont de niveau facile et bien qu'en anglais, une documentation en français correcte est fournie

PHANTASIE I

Le mauvais magicien Nikademus et ses chevaliers noirs ont envahi l'île de Gelnor Vous n'approuvez pas vraiment de tels procédés plutôt cavaliers Avec l'aide de vos fidèles compagnons (jusqu'à six aventuriers), vous décidez de renvoyer à ses études d'astrologie le mage et sa clique de monstres en tout genre. Le logiciel se joue en extérieurs à l'aide d'une carte du pays vue de dessus et dans des dongeons représentés selon le même principe. Des villes avec guildes, armuriers, banques, auberges sont également présentes

POUR
Le système magique est varié, simple d'emploi et offre un grand choix de sortilèges différents. Des parchemins trouvés ou achetés vous fournissent progressivement les connaissances nécessaires à la quête Le mode combat est d'un usage très simple mais assez riche en possibilités. Un grand nombre de races différentes sont possibles pour créer les personnages (15).

CONTRE
Le côté visuel, bien que supportable, reste assez médiocre. Le son n'est pas franchement original. Certaines options du menu sont peu pratiques (redistribution du matériel). Il manque une option "jeter objet" pour l'usage dans les dongeons. Les graphismes dans les dongeons sont vraiment rustiques (c'est bon pour l'imagination, mais quand même...). Notez que ces défauts (à part les graphismes qui progressent dans les autres versions) se retrouvent dans les deux autres aventures de la série.

PHANTASIE II

Ferronrah, une des îles situées au sud de Gelnor, subit un sort legé étrange. Un immense nuage noir flotte au dessus de lui depuis quarante ans Mystérieusement, tous les habitants ont disparu Voilà encore, à coup sûr, la marque de l'un des plus grands génies du mal et de la sorcellerie
On raconte que le sorcier Nikademus est responsable de ces faits et prépare en secret une grande armée pour envahir les pays voisins La réalisation du jeu est presque identique à la première épopee Vous pourrez réutiliser les personnages de *Phantasie I*

POUR
Quelques progrès limités existent au niveau graphisme Une option supplémentaire apparaît en mode combat, le lancer des rochers. De nouveaux types de terrain existent à présent (coulées de lave, brume, etc.).

CONTRE
Mêmes remarques que pour *Phantasie 1* (désolé, c'est la loi des séries). Allez !, un petit regret supplémentaire : pourquoi ne pas disposer d'options de déplacement pendant les séquences de combat ?

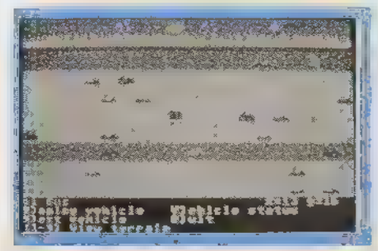
PHANTASIE III

Un triste personnage que ce Nikademus, l'récidive en envahissant le continent de Scandor aidé par son armée de monstres bêtes et méchants Le pays, malgré une résistance désespérée, est finalement tombé entre ses mains Existe t il des aventuriers suffisamment fous pour oser affronter le magicien sombre ? Peut-être bien que oui au fond!
Le III est le meilleur épisode de la série des *Phantasie* Vous devrez conseiller jusqu'à six personnages dans leur lutte contre le mal

POUR
Une gestion réaliste des blessures causées aux personnages fait son entrée (la perte de bras et jambes est prévue). Les combats offrent de nouvelles possibilités (tir à l'arc, etc.). La surface de jeu est plus grande.

CONTRE
Toujours les défauts habituels déjà cités . distribution de l'équipement.. Autre problème gênant, le déplacement de l'expédition à la souris oblige à cliquer sans arrêt (attention aux crampes).

Tout comme *Road War Europa* et *Autoduel*, ce jeu est fortement inspiré par le jeu de rôle *Car Wars* Le scenario prend place à une époque où un conflit nucléaire mondial a dévasté l'Amérique et provoqué le retour à la barbarie Des bandes de pillards motorisés (Voir Humungus et sa bande dans le film Mad Max) terrorisent le monde Vous êtes l'un de ces chefs de bande
Après l'effondrement de l'armée et



de a po ce, e pouvo r en p ace vous confie une miss on Trouvez l'ant.dote au virus de combat trans formant les humains en mutants cannibales, puis transportez-le (pas le virus) au laboratoire capable de e produ re en quantité pour sauver e pays Vous aurez à dir ger votre gang en chef astucieux Débrouil ez-vous pour fourn r vos hommes en vivres, véhicules, carburant, armes en p lant les villes traversées Prou vez votre vail ance et vos qual.tés de stratege dans les incessants combats avec d'autres bandes riva es

POUR
La gestion des véhicules de la bande est très riche Les véhicules sont de types variés, aux caractéristiques très différentes (depuis le' side car au semi-remorque de 35 tonnes) La solidité de la structure, le nombre de pneus, la vitesse maximale, l'efficacité de freinage, les blindages divers et de nombreux autres paramètres sont contrôlés par l'ordinateur. Deux options de combat sont prévues · simplifiée (la plus rapide et facile de maniement) ou détaillée
C'est alors un véritable wargame inclus dans le jeu qui s'offre à nous. Il faut piloter tour après tour les actions de vos véhicules . accélérer, tourner, freiner, tirer une rafale de mitrailleuse, transférer des hommes, . l'ordinateur se charge de diriger les véhicules des agresseurs La simulation des effectifs humains est assez originale. Vos guerriers monteront en grade, passant de l'escorte inexpérimentée au grade redoutable de maître d'armes. Des médecins, lieutenants ou politiciens renforceront si nécessaire l'efficacité du groupe.

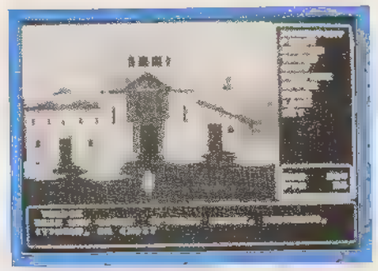
CONTRE
Le mode combat détaillé est plutôt difficile à contrôler efficacement. Toujours dans ce mode, la durée d'une bataille entre bandes est trop longue (en considérant l'aspect Wargame, l'argument de la durée ne tient plus). Bien qu'un effort ait été fait par rapport à la version Apple II, graphismes et bruitages sont assez quelconques.

Après la 3e guerre mondiale, pendant que des petits rigolos courent après un certain antidote en Amér.que, les choses tournent à la gre en Europe Nous disposons nous aussi de superbes gangs motorisés (sans fo n o) Dans e fou lis général, plus un seu gouvernement n a de pouvoir et pour corser (! le tout, des terroristes font sauter des bombes nuc éa res dans toutes es cap -

POUR
Contrairement à Road War 2000 qui impose un véhicule et sept hommes en début de partie, il est permis de choisir son équipement en véhicules (vous pouvez "customizer" ces derniers par la même occasion) et le nombre et la classe de vos hommes Il est également prévu un transfert de gangs entre les deux logiciels. Sinon, à par quelques détails mineurs, les deux jeux sont identiques.

RINGS OF ZILFIN

Encore un ,eu SSI Dans cette pro duct on, il faut incarner le rôle de Reis, aventurier errant à la recherche des deux anneaux mag ques de Zilfin Reis do t absolument empêcher l'horrible Lord Dragos de mettre la ma n sur ces anneaux, s non de terr bles malheurs s'abattront sur le pays Bat nig
Toutes es vues (déplacement en extér eurs, v lles, dongeons) propo sées dans le ,eu sont latérales Un ,eu attachant et original qui se rapproche beaucoup des "Arcade Aventure"



POUR
Le graphisme est sympathique, il présente de nombreuses séquences animées (combats, déplacements avec scrolling,) bien intégrées au jeu de rôle. Le personnage peut cueillir des plantes ou champignons qui, une fois mangés, apportent des capacités supplémentaires (plus d'endurance, d'habileté, ou de force) Le commerce d'objets possible entre villes est une option intéressante et peu courante

CONTRE
Les séquences de combat sont trop simplistes, elles ne proposent que trois types d'attaques (épée, arc ou sortilège) Le nombre d'armes et d'armures différentes est très réduit. La part faite à la magie est relativement peu importante (douze sorts différents en tout).

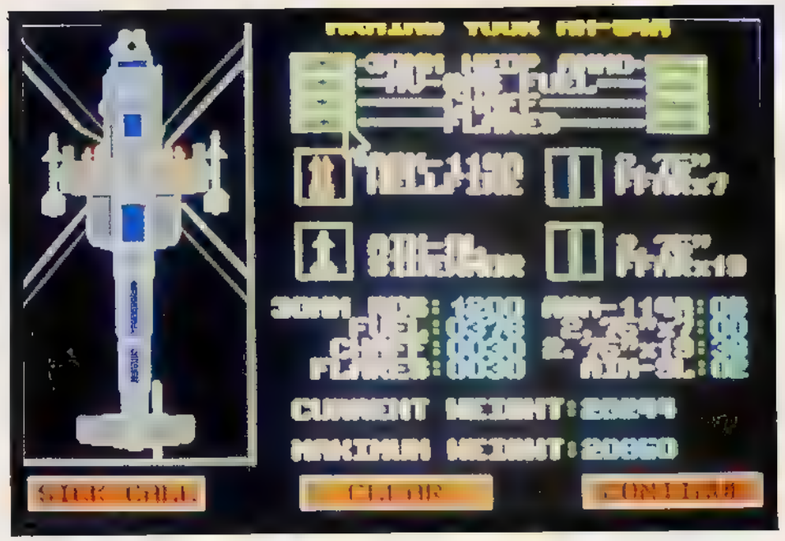
Ange Lartiche

LISTE DES JEUX DE ROLE SUR ST

TITRE	EDITEUR	PRIX	GRAPHISME	SON	SCENARIO	NIVEAU	MAN
Dungeon Master	FTL	290 F	extra	bon	moyen	moyen	FR
Bard's Tale	Electron c Arts	225 F	bon	bon	extra	expert	AN
Alternate Reality	Datasoft	235 F	bon	bon	bon	expert	AN
Phantasy I	SS	235 F	mauvais	moyen	moyen	moyen	FR
Phantasy II	SS	235 F	bon	moyen	moyen	moyen	FR
Phantasy III	SS	240 F	bon	moyen	bon	moyen	FR
Ultima II	Origin Systems	319 F	mauvais	Nul	moyen	moyen	AN
Ultima III	Origin Systems	239 F	bon	bon	bon	expert	AN
Ultima IV	Origin Systems	280 F	moyen	moyen	bon	expert	FR
Road War 2000	SS	245 F	moyen	moyen	bon	moyen	FR
Road War Europa	SS	245 F	moyen	moyen	moyen	moyen	AN
Sundog	FTL	249 F	bon	bon	bon	moyen	FR
Rings of Zilfin	SSI	245 F	moyen	moyen	bon	moyen	AN
Apshai Trilogy	EPYX	299 F	mauvais	moyen	moyen	debutant	AN
Rogue	EPYX	265 F	moyen	nul	moyen	debutant	AN

manhattan DEALERS
IBM PC et compatibles
ATARI ST . AMIGA
Silmarils
DISTRIBUTION EXCLUSIVE
Lankhor logiciels
TÉL. : (1) 47 52 18 18
- TELEX . 631 748 F

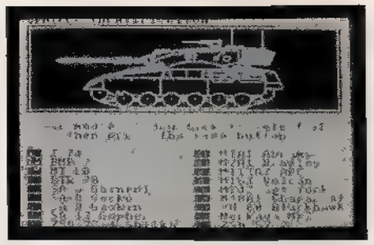
SIMULATEURS



Piloter un avion n'est pas vraiment simple, alors un hélicoptère vous pensez ! Voilà pourtant la tâche ardue et motivante que nous propose Microprose ( ) Non seulement vous aurez à gérer une machine volante assez délicate mais vous devrez également combattre dans des conditions souvent difficiles
L'Apache AH 64A n'est pas n'importe quel hélicoptère, son armement est très sophistiqué Entre les missiles air sol Hellfire, les fusées air air Sidewinder, les roquettes calibre 2 75, la mitrailleuse lourde de 30 mm, c'est un véritable tank volant L'équipement comprend également deux types de leurres différents, des unités de brouillage radar et infrarouge, et un systeme automatique d'acquisition des cibles TADS (Target Acquisition & Designation Sight)
Ne croyez pas que les instruments de bord soient délaissés pour autant Toute la panoplie habituelle est là altimètre, compteur de vitesse, horizon artificiel, aides à la navigation, compas inertiel, radar, indicateur de montée, diverses jauges et voyants En prime, un écran vidéo au milieu du cockpit affiche les messages, les cartes ou visualise les ennemis verrouillés dans le champ de tir Cette simulation copie fidèlement l'hélicoptère original, l'une des machines de combat les plus redoutables du genre
Le programme fonctionne uniquement en couleur Une fois placé autour du clavier, un carton fourni dans la boîte indique les commandes importantes A propos de commandes, le jeu est possible à la souris et au joystick, mais une grande part des contrôles utilisent le clavier. Un conseil, commencez par jeter un œil attentif sur le manuel de 80 pages très instructif et bien réalisé mais, hélas !, en anglais (a quand la traduction ?) Après un survol des rudiments d'aérodynamique et divers éclaircissements sur les machines à voilure tournante, je me sens prêt Clac, tchonc ! La disquette plonge dans le drive
Une fois la présentation terminée, l'écran propose la fiche signalétique d'un engin de guerre Trouvez dans le manuel le véhicule correspondant et rentrez la bonne réponse. Ce systeme apprend à reconnaître les différents engins tout en étant une protection anti-piratage Si vous échouez seul l'accès au mode entraînement vous sera autorisé Il faut maintenant créer ou choisir un pilote déjà sauvé sur disquette Le menu Mission apparaît "Duty" permet le choix de la zone operationnelle depuis la lutte anti-guerrilla dans la jungle sud-américaine ou au Moyen-Orient jusqu'à un hypothétique conflit avec l'Union Soviétique en Europe (évidemment)
L'option "Style" donne accès à la difficulté (depuis la mission de routine aux missions hasardeuses pour "têtes brûlées") Le sous-menu "Enemy et Reality" vous offre des possibilités telles simulation simplifiée (pour débuter), atterrissage réel ou facile, météo variable (températures et vents changeants) ainsi que la sélection de l'ennemi à affronter, depuis la 1ère ligne ultra-équipée jusqu'aux troupes de 3e ligne bien moins dangereuses En mode de vol réaliste, les concepteurs ont poussé le vice jusqu'à reproduire des effets tels l'effet de coussin où l'hélicoptère gagne un surcroît de portance très près du sol
D'autres détails, telle la diminution de portance en altitude (l'air y est moins dense), les turbulences atmosphériques, etc. sont également pris en compte
Une fois tous ces choix effectués l'écran de briefing présente toutes les informations utiles au vol (coordonnées des objectifs, météo, rapports sur l'armement ennemi et mot de passe) Encore un effort, reste à armer l'hélico selon vos goûts et besoins Voilà ! Le cockpit apparaît à l'écran, bouclez vos ceintures, on y va !

CORVEE DE PLUCHES

Contact moteur, un et deux Après un hoquet, les turbines démarrent dans un sifflement de plus en plus aigu. Le régime monte régulierement sur les jauges enclenchons le rotor J'appuie sur le bon bouton, ça y est, la grande hélice commence à tourner avec son bruit caractéristique Tout est OK, décollons J'actionne progressivement la commande du pas collectif La gauche de l'altimètre décolle du zero en hésitant, je vole
Un coup d'œil sur la carte l'objectif (un dépôt de carburant) clignote vers le coin nord est de l'écran Le temps de pivoter sur place à aide de l'hélice anti couple, j'attrape maintenant le contrôle cyclique (un bête joystick) et incline résolument l'hélicoptère vers l'avant. Les toits de l'héliBase disparaissent déjà dans la brume matinale A plus de 180 km/h, l'Apache fonce vers son objectif Brusquement, le message "Target" m'annonce la proximité d'une cible possible. Une troupe de fantassins adverses ! Quelques giclées de mitrailleuses Pouf ! pulvérisés les vilains rouges Désolé, ce soft est américain, tous les ennemis sont donc en rouge !
Voilà qu'à present le ciel autour de moi est constellé d'explosions visiblement une batterie anti aérienne me prend pour cible Vite, je passe en "power dive" (plus de 200 km/h), descends à ras du sol et passe derrière une colline d'essai de me faire oublier, en volant



en zigzag à 20 m du sol Des tanks ennemis droit devant
Commutons le système d'armes sur missiles air sol, Swoosshh, bon jour en enfer ha ha ha, l'objectif approche enfin, ça y est, l'ordinateur de bord vient de l'accrocher Armons les roquettes, feu ! les fusées partent en sifflant Miaou le bilan, raté ! Hélas !, les affreux ont la riposte facile, résultat immédiat trois impacts directs dans la carlingue Je viens de larguer leurres, le réservoir avant et un bout de rotor dans l'affaire Boum ! Le cockpit vibre sous l'impact d'une explosion Damned, they got me another time ! Foutus SAM /B, ces missiles sont plutôt malsains Vite enclencher le brouillage infrarouge. C'est le moment choisi par le moteur 2 pour se mettre en rideau Kof, Kof, Rhuuuu, Une fumée épaisse envahit le cockpit,
Un point clignotant sur l'écran radar, holà un Hind est dans le secteur, de sérieux ennuis en perspective
Voilà, je l'ai en visuel, l'hélico ennemi lâche une fusée et plonge immédiatement vers le sol J'essaye frénétiquement d'esquiver l'engin mais trop tard Ce coup-ci, j'y ai droit !
L'un que moteur restant vient de tousser Seule chance de survivre, me poser en autorotation Une poussée d'adrénaline subite me fournit l'énergie et le sang-froid nécessaire à la manœuvre J'atterris durement derrière les lignes ennemies.
Une marche harassante et beaucoup de chance, me voici de retour à la base. Cette mission est un échec total, dur, dur Voilà pourquoi je pele des patates depuis six mois dans ces pays de cuisines.

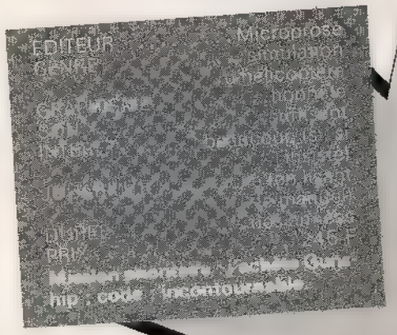
HEROISME PAS CHER

Gunship est le seul simulateur de vol en hélicoptère sur notre engin préféré et, oh, joie !, intense il est vraiment réussi. Plus besoin de se shooter en vidéo au *Supercopter Turbo*, "the real thing" est sur ST Un réalisme de pilotage convaincant, des missions de combat coriaces à souhait Le tout avec une bonne documentation et à un prix raisonnable Voilà de quoi s'éclater sans risques (au pire vous poserez le ST en autorotation sur la moquette du salon) Un programme d'un intérêt dément et qui n'est pas sans rappeler le superbe *FS II* quant à la qualité

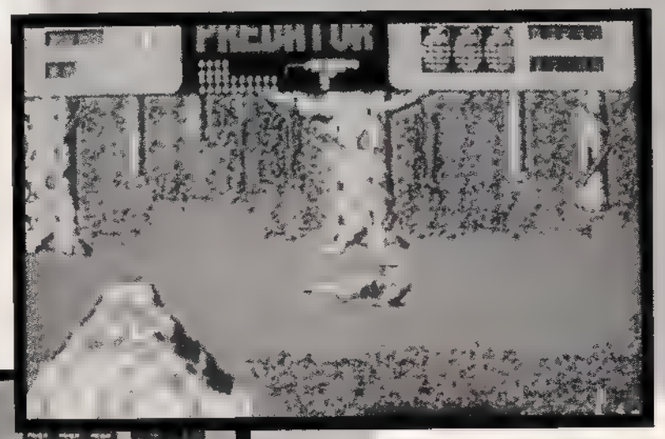
Ange Lartiche

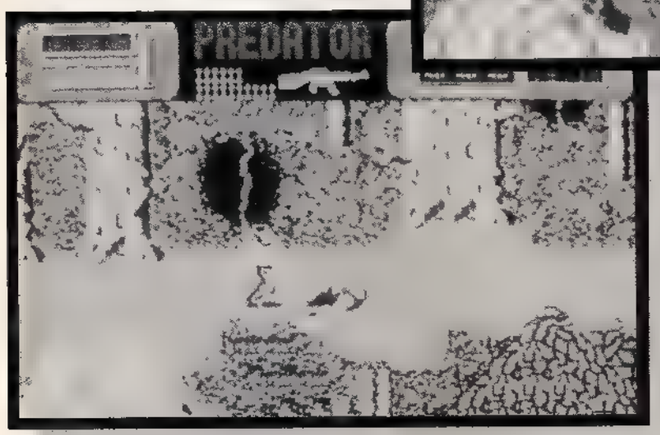
Micro lexique hélico

Hélice anti-couple — petite hélice située à l'arrière d'un hélicoptère pour contrecarrer la force de réaction du rotor qui tend à faire tourner la machine dans le sens inverse du rotor
Variation du pas collectif — la force maintenant l'hélicoptère en l'air est produite par l'inclinaison plus ou moins grande des pales du rotor Le contrôle de la variation de pas permet de doser la poussée verticale et donc de monter ou descendre
Contrôle cyclique du rotor — pour avancer, la méthode consiste à basculer légèrement le rotor vers l'avant. Pour tourner, on incline l'hélice dans la direction désirée à l'aide du contrôle cyclique. Le sur place s'obtient avec le rotor parfaitement horizontal
Autorotation — pratique consistant à atterrir sans moteur avec un hélicoptère C'est la dernière ressource en cas d'arrêt des deux moteurs Il faut impérativement désaccoupler l'hélice du moteur, le vent de la chute la fera tourner A ras du sol, on augmente judicieusement le pas de l'hélice pour freiner la chute Théoriquement c'est réalisable, si on est suffisamment haut et baèze,



PREDATOR





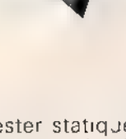
rn e est de re tour Coincidant avec la sortie de son dern er film, "Running Man" (réalisé par Pau M chael Glaser, alias Starsky), *Predator* e soft arrive sur ST Et c'est Activision qui nous e présente
Le scénario est bien entendu entiè rement fidèle au film : vétéran du Vietnam, vous êtes appelé en catas trophe par le quartier général pour a ler prêter main forte à une dizaine de prisonniers amér ca ns, au beau m eu de a jungle sud américaine
I va de so que vous acceptez cette mission, et partez a a tête d'un commando armé jusqu'aux dents, dans l'Enfer Vert, comme ils disent là bas Soudain, vous vous apercevez que a mission est lo n d'être auss fac e que ce que vous aviez pensé d abord. les prisonniers ne sont rien d'autre que des dip oma tes et les Russes vous en font voir de toutes les couleurs De plus, un extra terrestre aux intentions belli queuses se promène dans le co n, et tue (et bouffe) tout ce qu bouge (en tout cas, tout ce qu vit et dégage de la chaleur)

SCHWARZEUNEUNEU

Le jeu débute par 'atterrissage (ou p utôt le argage) du commando dans a forêt Les hommes g ssent hors de l'hé icoptère (un sprite très gros et plutôt bien an mé) e long d'une corde (un sprite très pet t, et pas animé du tout) Dès qu'ils sont tous sort s, c'est a votre tour vous êtes facilement reconna ssable car votre personnage est le plus baraqué (c'était sans doute la seu e condition imposée par Arnie pour accepter 'adaptat on)
Une fo s à terre, vous vous retrouvez (déjà) seu et commencez à cour r dans a jung e, tandis que 'hélicoptère s'en va (un sprite très gros, et plutôt b en animé) Tout de suite, on sent que eva être l'atmosphère : si le personnage est super bien an mé (sa course est l'une des plus réa stes quee j'ai pu voir jusqu'ici), e scrolling aisse, quant à lui, quelque peu à désirer : l est saccadé Le fa re un tout petit peu plus lent n'aurait pas été gênant du tout, et il aura t certainement gagné en qualité Ma s bon
Arnie dispose au départ d'une seule arme (un fus l mitrailleur), avec des munitions en nombre limité, ains que de trois grenades ; mais il pourra toutefois s'en procurer de rechange auprès des corps de ses camarades tués so t par les popovs, so t par 'E T En plus de soldats ennemis qu'il rencontrera au cours de sa progress on, Arn e devra prendre garde a eviter toutes sortes d an maux méchants qu pourra ent lui enlever des points de vie (oiseaux rapaces, chauve-souris, sangliers, etc) Il devra également fa re attention à l'extra-terrestre, dont e viseur se ba ade très souvent à 'écran (dans ce cas, il faut surtout ne pas rester statique sous pe ne de mort prématurée) Bref, c'est pas un jeu facile du tout
Pour finir, la bande son est assez bien réussie (ah !, les bruitages de mitra llettes et d'explos ons ! On s'y croirait), et le jeu se révèle f nalement assez sympath que et intéressant Décidément, Arn e séduit de tous les côtés

Stéphane Schreiber

OIDS

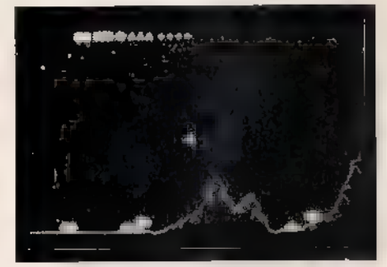


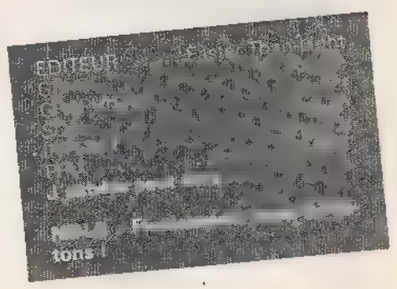
n curieux hybride de *Lunar Lander*, *Astéroids*, *Chop Lifter* Voilà une déf nition applicable au nouveau jeu d'arcade produit par FTL. Au *Lunar Lander* emprunte 'idee de poser un petit va sseau dans des endroits mposs b les. Le pilotage et la forme du vaisseau (triangulaire) rappellent beaucoup l'*Asteroids* Le but du jeu, lui, ressemble étrangement à ce lui de Chop Lifter : il s'agit de récupérer des petits bonhom mes après a destruction de eur pr son, pu s de les rapatrier
Après la page de présentation vra ment superbe un menu généra apparaît I donne acces a gestion naire de jeux a menu configurat on des touches clavier et a edi teur de tableaux ncorporé Le menu du gestionnaire de tableaux offre huit slots suivants création de ga laxies (une galaxie correspond à un ou plusieurs planéto des), copie de galaxies, effacement de galax es Notons que la configurat on clav er permet en plus des touches de gérer un joyst ck, même si une par t e des contrôles s'effectue alors au clav er Les commandes a redefin r comprennent rotat on du va sseau dans es deux sens, réacteurs, tir, bombes nova, boucl er, recharge bouclier
L'éditeur permet a créat on de tableaux de jeu supplementa res (les planéto des) ou a modification de ceux déjà existants Pour creer une galax e, suffit de ui donner un nom Par contre, un planétoide nec ess te, en plus du nom, la mise en place de d vers éléments : décor, bases de miss les et engins, prisons contenant les O ds, machines at tract ves ou repoussantes, téléporteurs, etc Tout se passe de manière très souple au c av.er, es flèches du pavé curseur permettent e cho x des tronçons de décor, des d ffe rents va sseaux ennemis ou bases qui défendront le tableau
Les mêmes fleches en co aboration avec d'autres touches permet tent e deplacement et le position nement de l'objet. Une carte en réduction permet de juger du ta b eau en construction (ta lle de plusieurs écrans) Il est éga ement prevu de regler a solid té des va seaux adverses, leur fréquence d'apparition, la d fficulté et plusieurs autres parametres

LE JEU DE L'OIDS

Pour jouer, sélectionnons a gal x e désirée au menu général Une peti te sequence d'an mat on puis une p anète remplit brusquement 'écran, nous y sommes Le jeu est repré senté en vue latera e (sur a tranche) Une soucoupe géante largue notre petit va sseau triangulaire a 'a,de d'une pince Immédiatement 'attraction attire lentement d'abord, pu s de plus en plus vite e vaisseau vers le sol. Un petit coup de réacteur met fin à a chute Le servo e ma ntenant e sol tourmenté Passant près d'une pet te pyramide, a fusée est irrésistiblement attirée vers le sol Heureusement, 'a a presence d'esprit de brancher le bouc ier, le va sseau rebondit par terre sans dommages. J'en prof te pour arroser au passage deux tou re les qui tirent fur eusement dans ma direct on
Tiens, l'entrée d'une grotte ! En ma noeuvrant finement j'arrive à y entrer Au fond du couloir un téléporteur c gnote Je précip te a navette dessus et ressors au mi eu d'une cav te enorme M nce ! des m ssi es intell gents, des jets et des spheres volantes cherchent a me coincer Trop tard ! percutée par un missi e, a fusée exp ose ! faut absolument que je trouve et détruise les pri sons
(quarante cinq minutes plus tard)
Enf n, j'y suis. C'est les derniers prisonniers Posons le vaisseau sur une surface plane Les pet ts bon hommes bérés courent joyeusement vers engin et montent a bord Tous les Oids sont sauves ! reste a rejo ndre le vaisseau mère. Il nous mènera, d'un coup d'hyperespace vers la planète d'orig ne des Oids et a sécur té
Cette réalisat on est d'une excellente qua té mais repose ma heureu sement sur un argument peu orig nal. L'éditeur de tableaux, très b en conçu, apporte un plus de tai e au ogiciel En fin de compte, pour tous ceux qui apprec ent es jeux de p otage de vaisseau (type Aste roids) c'est pas s ma que ça

Ange Lartiche





JINXTER

Dans la lignée de *The Pawn* et *Guild of Thieves*, voici encore un jeu "made in" Magnetic Scrolls. *Jinxter* est un jeu d'aventure d'un bon niveau en anglais pour anglicistes confirmés épaulés d'un gros dictionnaire. L'interface utilisateur est identique à celle déjà employée dans les précédents jeux de la marque. L'interpréteur de commandes est toujours aussi souple et puissant. Les graphismes, bien que relativement rares, sont encore une fois d'excellente qualité. Les facilités habituelles sont offertes. Mince, mais c'est presque la routine.

L'histoire... Ha ! Ben... Humm, c'est pas extrêmement clair. Enfin, la lecture du *Independant Guardian* — journal humoristique gracieusement fourni dans la boîte, ainsi que de la lettre envoyée par l'administration des gardiens — apporte quelques lumières. Au fait, un dessous de verre "Old Moose" est également compris dans la boîte. Alors ? Des encouragements à la biture ? Lamentable. Quelques canettes de "Captain Courage" pour me mettre dans l'ambiance, hic !, on y va.

Donc, Burps. Tout allait bien en Aquitania et c'était parfaitement normal car la contrée était sous la protection dudit Bracelet de Turani, objet magique portant chance à tous les habitants du susdit pays. Ce bracelet disposait également d'autres propriétés singulières. Celle de limiter les mauvais agissements des sorcières vertes par exemple. Mais, hélas !, les sorcières vertes, lassées de tant de bonté forcée, réussirent un jour à séparer du bracelet les divers charmes magiques qui opéraient en lui. Conséquence, la chance s'élongna rapidement et les ennuis commencèrent à pleuvoir sur les habitants du sympathique petit pays.

Les bureaucrates de l'administration du bracelet (chargés de réparer la chance et subséquemment ne fut plus grand chose) eurent tôt fait de repérer un sauveur possible. Bien évidemment, à chaque fois qu'il y a une tâche ingrate à remplir, c'est à vous qu'ils font appel. D'où la lettre fournie avec la disquette et qui vous met en demeure de :

— récupérer les charmes de l'artefact ci-dessus mentionné,

— reconstituer dans son intégralité le bracelet de Turani,

— utiliser les pouvoirs dudit objet pour remettre au pas les sorcières vertes.

— et plus vite que ça !

Votre aventure commence dans l'autobus, grâce auquel il faudra rentrer chez vous, pour cela il faut présenter son ticket au contrôleur, descendre à la bonne station et ne pas oublier ses clefs. L'intervention d'un garde en, vous évite *in extremis* de passer sous l'autobus. Vous voici enfin chez vous. Explorez votre petit cottage à la recherche d'indices. Répondez à l'énigmatique coup de téléphone et...

Le jeu reprend la même présentation que *The Pawn* et *Guild of Thieves*. Comme ses prédécesseurs, il fonctionne en couleur, en monochrome ainsi qu'en versions originale non sous-titrée. Il est livré avec un fascicule du journal *The independant Guardian*, un récapitulatif des commandes et divers autres accessoires (dessous de verre, lettre administrative usagée, ...).

Après l'écran d'introduction du jeu (un manège), l'image de l'endroit de départ se charge. Tous les graphismes sont déplaçables suivant le principe du store que l'on peut monter ou descendre à volonté. La description textuelle de l'aventure est alors plus ou moins cachée par l'image. Quatre petits parchemins additionnels servent à sélectionner les options.

Les facilités qui s'y proposent sont : la sauvegarde de partie, deux tailles pour le texte, trois types de description texte (normale, brève ou verbeuse), des traitements graphiques en mode monochrome. Pour conserver une trace écrite de vos exploits, vous pouvez simultanément utiliser une imprimante. Un petit éditeur de textes est incorporé à la sauvegarde. Autre gadget utile et confortable : l'affectation d'actions ou séquences d'actions sur les touches de fonction par la commande "Function". La finition et la facilité d'emploi du logiciel sont, comme on le voit, très bonnes.

INTERPRÈTE QUALIFIÉ

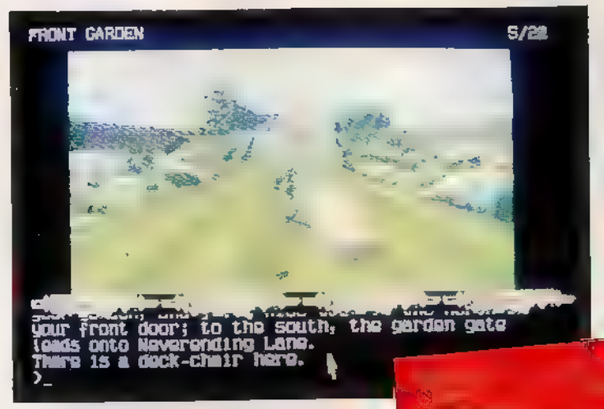
L'interpréteur de commandes est très puissant. Il n'est pas limité, comme c'est trop souvent le cas, à des phrases rudimentaires de type verbe et nom. Plusieurs commandes sont chaînables dans une même phrase. L'usage d'adjectifs, articles, et autres subtilités est tout à fait autorisé. Le vocabulaire semble assez riche. Pour les actions courantes, il n'est pas rare que le programme comprenne quatre ou cinq termes équivalents. L'usage d'abréviations est reconnu (L pour LOOK, DR pour drop, ... pour inventory, par exemple).

La discussion avec les personnages rencontrés est possible et parfois très vivante. De temps en temps, le programme vous demande de rentrer certains mots situés dans le journal fourni avec le jeu afin de décourager le piratage. Un échec amer ant évidemment (au bout de trois fois) un blocage du programme.

Comme dans *The Pawn*, l'attrait du jeu vient de l'humour dégagé par le scénario (pas toujours facile à comprendre, enfin, ...) ainsi que des interactions réalistes avec le jeu et ses personnages. Le scénario est tortueux et hilarant à souhait, pareil sur ce point aux précédentes productions du "team" Magnetic Scrolls.

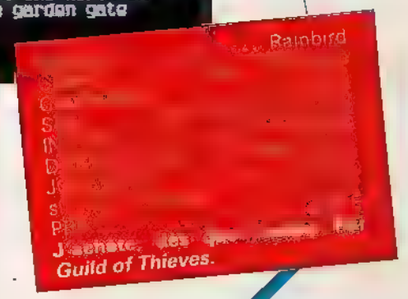
INVESTISSEZ DANS LE PARCHEMIN

Les graphismes sont très beaux, bien que peut être un peu moins réussis que dans les précédents produits (ou alors c'est moi qui deviens blasé). L'histoire est originale et reste abordable par les non initiés aux jeux d'aventure (nantis de bonnes notions d'anglais). Des "tuyaux" codés fournis à la fin du journal évitent de bloquer trop longtemps sur un problème particulier. Ce jeu d'aventure à l'ergonomie poussée et à la réalisation impeccable ne pâlit point en comparaison des autres aventures de la marque. Mais bon, un peu d'innovation de temps en temps, hein !



Enfin, au moins il s'agit d'un système parfaitement rodé et fiable. Ouaip. Voilà encore un jeu difficile à éviter pour les amateurs de jeux d'aventure anglais.

Ange Larliche

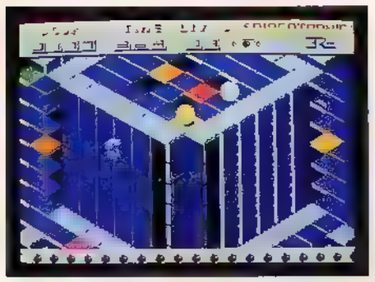


GAME MAG
Nº 7
DOSSIER RELIEF
en vente le 30 avril

SPIDERTRONIC

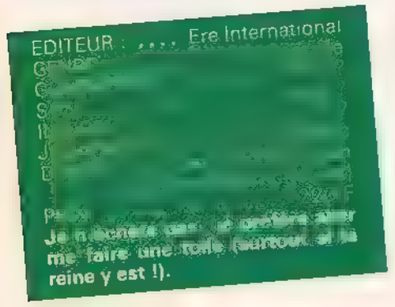
C'est amusant, je croyais ce genre de jeu jeté au fond des oubliettes d'un authentique "castle" écossais (donc en T) depuis belle lurette, mais voilà qu'un gaillard se prend pour un gros malin, et nous sort un vieux "Q Bert" doublé d'un "Pac Man" des familles. Mais où s'arrêteront-ils?

Pourtant, après la fameuse Arche, on était en droit de s'attendre à un



peu mieux de la part d'Ere (et si tu ne viens pas à la part d'Ere...). Mais bon, prenons les choses comme elles viennent.

L'araignée de l'espace ne maîtrise plus son univers de toiles mécaniques... dans plusieurs endroits, des balles monstrueuses apparaissent et tentent de lui barrer la route. Au travers de dix tableaux différents, *Spidertronic* doit tisser contre les murs, pour tendre des pièges aux balles masquées et les détruire.



Va-t'en répit, puisque les affreux se reconstituent quelques instants après leur destruction. Elle doit en plus reconstituer son domaine (sa toile électronique) en établissant des passages entre chaque niveau grâce à des plaques de couleur. Enfin bref, cétacé compliqué.

Franchement, *Spidertronic* n'offre rien de bien excitant. Graphiquement parlant, l'art est niais, quant au son, il est franchement plutôt désagréable à l'oreille. Un bon point cependant, la possibilité d'éditer ses propres tableaux suffira à rendre le jeu intéressant. Mais certainement pas passionnant.

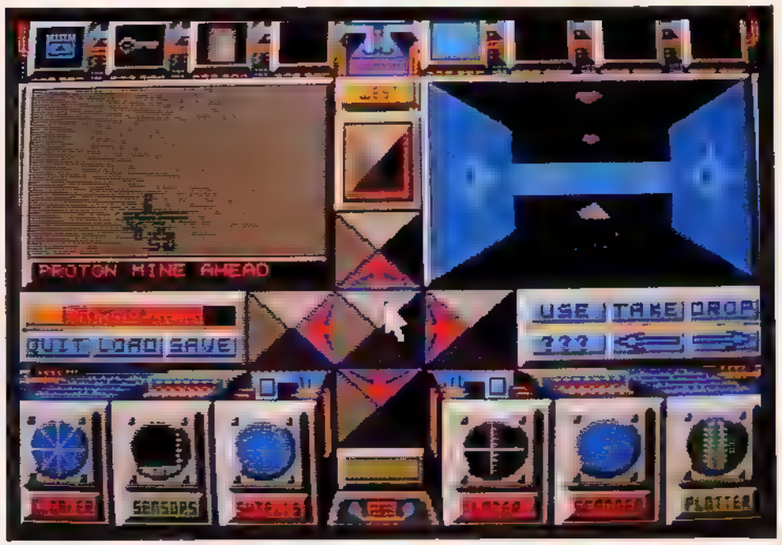
Stéphane "speeder" Schreiber

SLAYGON

C'est-ce qu'un "slaygon", vous demandez-vous tous avec anxiété. En gros, disons que c'est un robot ultra-moderne piloté par un des meilleurs soldats de l'UDF (United Defense Force) : vous, ça vous étonne ?

Votre mission est toute simple : défendre la Paix, la Justice et l'Amour à travers le Monde. Tout est parti de Cybordinamics, un véritable empire industriel, dont la vocation est de remplacer, à plus ou moins long terme, tous les travailleurs humains par des robots. Mais, il est apparu que la firme en question travaillait dans le plus grand secret sur un nouveau gaz toxique propre à détruire la race humaine entière. Armé d'un tel gaz, Cybordynamics serait apte à conquérir la Terre entière, sans user d'armes nucléaires, et donc sans détruire la moindre installation.

Vous devez donc vous introduire dans le complexe de la Cybordynamics (qui, soit dit en passant, est entièrement régi par un méga super-ordinateur qu'il vous faudra mettre HS), et retrouver le réacteur central le faire surchauffer jusqu'à ce qu'une explosion s'ensuive, en prenant bien entendu soin de sortir du complexe avant le Boum final. La manière dont vous agirez ne dépend que de vous.



LES LIVRES INDISPENSABLES SUR ATARI ST

Graphisme en GFA
871 pages - 249 FF - Réf. 201

Réalisez facilement les graphismes les plus fous, maîtrisez le dessin en 2 et 3 dimensions, créez des animations... Sont traités : les bases de la programmation graphique, programmation sous GEM, applications avancées, les bases de hardware, routines graphiques performantes, astuces de programmation.

La Bible ST
499 pages - 199 FF - Réf. 200

Ce livre contient un ensemble complet d'informations sur l'Atari ST : la description Hardware de la machine ainsi que des schémas détaillés et clairement expliqués : interfaces V24, port d'extension, interface MIDI, structure des graphiques, BIOS, GEM, adresses systèmes importantes, fonctionnement de la souris...

Clefs pour Atari ST
Tome 1 : Système de base
par G. Herzet et D. Martin
328 pages - 195 FF - Réf. 202

Le livre de référence indispensable au programmeur sur Atari ST : la configuration complète du matériel et de la mémoire, instructions et fonctions des langages Basic et Logo, interfaçage avec GEM, commandes du système d'exploitation, organisation interne des disques, programmation et brochage des circuits spécialisés.

Développer en GFA
256 pages - 299 FF - Réf. 203

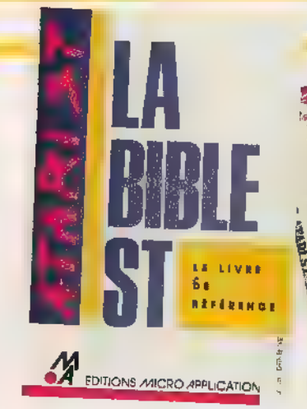
Frank OSTROWSKI vous révèle comment tirer le maximum de l'interpréteur et du compilateur GFA. Découvrez ses propres routines et utilitaires que vous intégrerez à vos développements, la gestion des fenêtres et l'utilisation des routines systèmes à partir du GFA Basic. Sont traités les sujets indispensables que tous les programmeurs attendaient : hard-copy sans erreur d'échelonnage, liaison avec des fichiers RSC, emploi des routines AES, chargement de polices de caractères sous GEM.
Le livre avec la disquette.

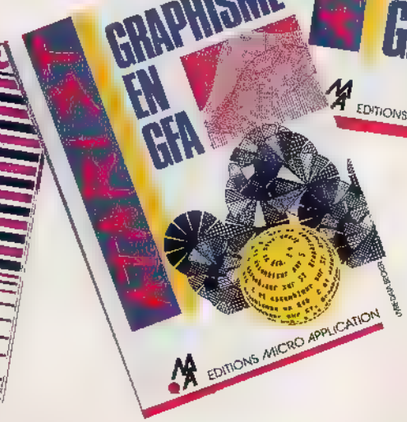
Clefs pour Atari ST
Tome 2 : GEM
par D. Martin
312 pages - 195 FF - Réf. 204

Un mémento complet, pratique et précis qui permet d'accéder rapidement à toutes les informations nécessaires au programmeur sur Atari ST : les fonctions de GEM VDI, les structures et fonctions de GEM AES, le bureau, la programmation en GEM et les utilitaires de GEMDOS sur Atari ST. D'autres exemples d'utilisation complètent l'ouvrage.

GEM - Guide du programmeur
Philip Balma - William Fitler
552 pages - 260 FF - Réf. 205

Cet ouvrage s'adresse aux développeurs et aux programmeurs avertis qui désirent concevoir des programmes d'application dans un environnement GEM. Les exemples de programmes contenus dans ce livre sont écrits en langage C.





BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :
NEO-MEDIA - Service Librairie
5/7 rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint Mandé

☐ Oui, adressez-moi les ouvrages ci-dessous :

Réf.	Titre	Qté	Prix
		Frais de port	
		Total à régler	

Frais de port :
• 1 livre : 15,40 F
• 2 à 4 livres : 28,00 F

Je joins mon règlement par :
☐ chèque bancaire
☐ chèque postal

NOM
Prénom
Adresse

Date :
Signature :

Vente exclusivement par correspondance

AT/9

GfA!

Slaygon a été entièrement écrit en GfA Basic ; les auteurs ne s'en cachent pas, bien au contraire : : ce détail est même mentionné dans le mode d'emploi du jeu. Ce qui n'enlève d'ailleurs rien à la rapidité, qui reste tout à fait correcte. Une preuve de plus, s'il en était besoin, des qualités du GfA Basic...

Le principe du jeu en lui-même n'est pas vraiment des plus nouveaux : la souris dirige tous les mouvements (nord, ouest, sud, est) et met en, ou hors, service les différentes armes. D'autres options sont constamment disponibles, qui permettent de ramasser des objets trouvés en cours de jeu, d'en laisser tomber, ou d'en utiliser un parmi les huit amassables simultanément. En supplément, on notera la possibilité de charger/sauvegarder/quitter une partie en cours.

A l'écran, deux fenêtres principales apparaissent, l'une représente ce que voit le slaygon (autrement dit, le complexe, qui n'est d'ailleurs rien d'autre qu'un labyrinthe), l'autre, le chemin parcouru, pour peu que l'option "plotter" soit sélectionnée. Une jauge d'énergie est également là, à surveiller avec une attention toute particulière : dès qu'elle atteint zéro, le jeu est fini. Perdu, bien sûr.

Au fur et à mesure de la progression dans le labyrinthe, des portes apparaissent. Certaines sont ouvertes, d'autres hermétiquement closes. Pour les ouvrir, il faut avoir auparavant trouvé une carte magnétique "passe-partout", objet que l'on rencontre heureusement assez souvent dans ce jeu. Toutes ces portes donnent sur des pièces à part, dont certaines sont férocement gardées par un robot armé jusqu'aux boulons des dents : c'est là que les boucliers protecteurs et les lasers entrent en œuvre. Ce qui bouffe, bien entendu, autant d'énergie.

EDITEUR : ..... Microdeal
GENRE : ..... aventure/arcade
GRAPHISME : ..... mouais
SON : ..... ron, zzz, ron...
INTERET : ..... atchaaa !
JOUABILITE : ..... tous
DUREE : ..... le temps de s'endormir ou une semaine
PRIX : ..... 230 F

J'achète, parce que moi, je dors très mal sans somnifères.

CELA EST GON?

Excellente question, si je puis me permettre. Eh bien, oui, Slaygon. Malgré quelques indéniables qualités, le plus gros reproche que l'on puisse faire à ce jeu est sa monotonie lassante (ce qui est plutôt normal pour une monotonie...). De plus, le peu de diversité dans les bruitages engendre une certaine mélancolie (pour ne pas dire une mélancolie certaine). Enfin bref, ça aurait pu être mieux.

Stéphane Schreiber

REJOIGNEZ CEUX QUI GAGNENT !

LORICIELS RECRUTE

6 Programmeurs
pour Rueil (92) ou Annecy (74)
– Vous programmez en C ou assembleur
– Vous avez de la créativité à revendre
– Vous avez envie d'intégrer une équipe dynamique.
ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !

3 Graphistes
pour Rueil (92) ou Annecy (74)
– Vous avez de bonnes connaissances en graphisme et en animation
– L'informatique vous intéresse
– Vous avez des idées bouillonnantes
ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !

Programmeurs indépendants
pour toute la France
– Vous avez écrit un programme ou vous souhaitez être aidé pour le faire
– Vous voulez être édité
ALORS ECRIVEZ-NOUS !

3 commerciaux
pour étoffer son équipe
– Véhicule avec téléphone fourni

Ecrivez à : Pierre Marchand
LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL
Tél. (1) 47.52.41.33

loriciels N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs.

DARK CASTLE

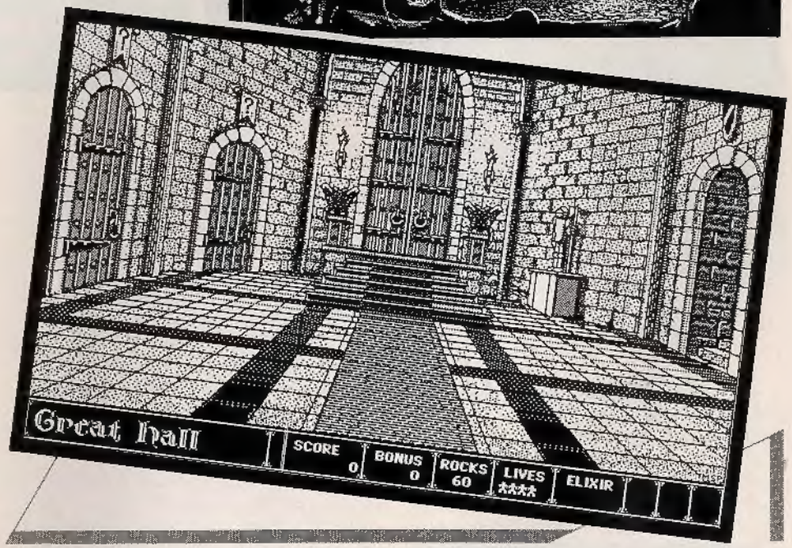
Un château hanté, un Chevalier Noir, un courageux héros, et des tas de bébêtes ignobles qui bougent dans tous les sens, c'est la recette qu'a adoptée Mirrorsoft pour présenter son dernier logiciel. Lequel présente d'indéniables qualités certes, mais aussi beaucoup de lourdeurs...

Le courageux héros en question, pas de problème, c'est vous. Le ténébreux Chevalier Noir, c'est bien sûr l'ennemi à abattre (autrement dit, l'ordinateur). Les ignobles bébêtes sont ses sbires, et le château hanté, le théâtre du drame qui va se jouer. Jusque-là, rien de bien excitant.

Le premier écran du jeu est un menu, qui propose trois niveaux différents (débutant, bon, expert), le jeu en lui- même, une démo, et la table des scores. Passons directement au jeu : un second écran apparaît, dans lequel le héros se trouve dans le hall du château, avec quatre portes en face de lui. Il en choisit une, et le jeu commence (enfin) vraiment. Il était temps (petit navire).

Quoi ? Mais c'est que ça ressemble beaucoup au vieil Hunchback du Commodore de mon enfance, ça... Imaginez le tableau : une salle avec des escaliers et des échelles partout, qu'il faut traverser de part en part, en évitant les monstres et en ramassant des bonus et des clés. Mouais. N'allons pas plus loin, c'est le type même du jeu connu depuis des lustres et des lustres (les programmeurs n'étaient pas des lumières...).

Bon, comme je l'ai dit plus haut, *Dark Castle* présente d'indéniables qualités, la plus évidente étant la bande sonore, entièrement digitalisée. Ca fait très réaliste, très "pro". Merci, *ST Replay*. Vient ensuite une animation très honnête, si ce n'est la taille des sprites, vraiment rikikis.



Ajoutez à celà une difficulté bien dosée et croissante, et vous aurez tous les bons côtés de ce jeu.

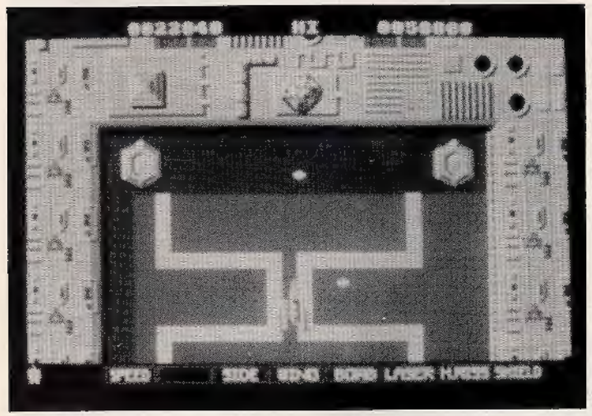
Malheureusement, comme il a été dit un jour que rien n'est parfait, Mirrorsoft a cru bon de ne pas faillir à la règle. Voici donc les défauts de *Dark Castle* : d'abord, une lenteur de jeu quelque peu agaçante au début. Ensuite, une ergonomie inexistante : la gestion du joystick est carrément mauvaise, et, si l'on se prend à vouloir jouer au clavier, ce n'est guère mieux. D'autant plus que dans ce cas, la souris devient nécessaire, on se retrouve donc avec six touches à gérer d'une seule main : il faut donc être assez sportif et habile de ses mains pour y réussir. Si l'on a, comme moi, le malheur d'être gaucher, autant laisser tomber tout de suite !

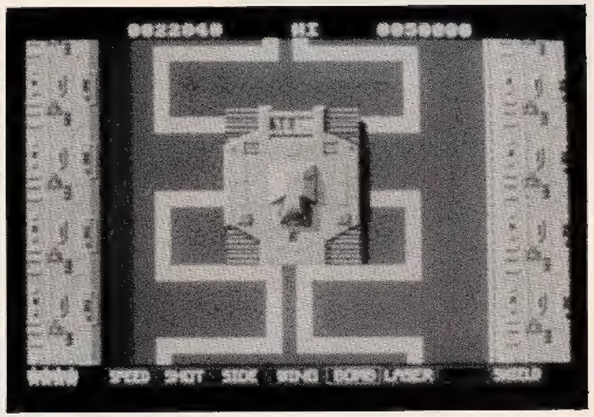
Enfin, dernier défaut, et non le moindre, les constants accès au disque ralentissent le déroulement de la partie de manière exagérée. Ceci est contournable par le fait que les trois disquettes (!) de *Crystal Castle* sont copiables sur RAM-Disque ou disque dur (mais il faut, pour jouer, laisser l'original dans le drive A). C'est déjà ça de gagné.

EDITEUR ..... Mirrorsoft
GENRE ..... arcade/aventure
GRAPHISME ..... pas mal
SON ..... ST Replay, oui ça me plaît
INTERET ..... juste pour s'amuser
PRIX .....

J'achète... uniquement pour compléter ma logithèque.

Stéphane Schreiber





SLAPFIGHT

Encore une conversion de machine d'arcade. Imagine nous fournit cette fois-ci l'adaptation de l'excellent jeu de tir à scrolling vertical : *Slapfight*. Les symptômes persistent et se renforcent. Apparemment, "l'adaptite aiguë" dont souffrent nombre de grands éditeurs n'est pas prête de se tarir. Après chargement du programme et choix entre musique et bruitages, le jeu commence. Le contrôle du vaisseau s'effectue à la souris ou au joystick. Ce dernier étant de loin nettement préférable. Une touche pause est également prévue. Bien entendu, le jeu ne fonctionne qu'en couleur.

LE BON ET LES VILAINS

Le bon (vous, moi, il, elle; nous tous quoi !) est seul contre une planète peuplée de méchants (c'est terrible). Réussira-t-il, telle la tornade blanche vengeresse, à nettoyer les forteresses rebelles ? La réponse dépend de votre habileté et de votre capacité de mémorisation.
Le gentil héros est aux commandes d'un petit vaisseau survolant la planète Orac qui défile lentement dans un beau scrolling vertical. Il faut détruire toutes les machines hostiles, bunkers, et véhicules ennemis passant par là. Tous les adversaires sont basés au sol, ce qui ne les empêche nullement de vous mitrailler allègrement. Certaines cibles cachent une petite étoile clignotante à ramasser absolument. Ces étoiles déplacent un curseur sur un menu situé en bas de l'écran. L'usage de la barre d'espace provoque la mise en action de l'arme pointée par le curseur. Les options disponibles comprennent :
— "Speed" accroît à chaque sélection la vitesse de déplacement du véhicule. L'usage de cette option est obligatoire en début de jeu car la machine est alors très lente.
— "Gun" redonne accès à la mitrailleuse (le vaisseau en est équipé d'origine).
— "Side" permet l'obtention d'un tir latéral.
— "Wing" ajoute des modules supplémentaires de chaque côté du vaisseau, améliorant la vitesse de tir et augmentant également l'empâtement.
— "Bomb" transforme le tir en largage de bombes,
— "Laser" vous équipe d'un laser de combat.
— "H Missile" est le choix le plus puissant, il donne la possibilité d'éjecter des missiles à tête chercheuse détruisant à coup sûr leur objectif.
— Enfin, "Shield" représente l'option bouclier rendant l'engin moins vulnérable pendant un temps limité.
Il faudra user judicieusement de ces capacités pour surmonter les difficultés très variées rencontrées lors du survol de la planète.
Voici venir quelques reproches qui, puisque adaptation il y a, comparent la copie à l'original. Primo, l'agrandissement du vaisseau obtenu par "Wing" est ridicule. A sa taille maximale, le vaisseau devrait occuper la moitié de l'écran, nous en sommes loin. Cette extension s'accompagne normalement de la multiplication des canons laser, mitrailleuses, tubes lance-missiles. Là, niet ! La cadence de tir est juste un peu accélérée.
Autre déception : les missiles autoguidés. Ils sont de plusieurs formes et disposent en principe de plusieurs types de trajectoires mais, sur ST, nous aurons seulement droit à de tristes boulettes blanchâtres. Ne me dites pas que c'est impossible à faire (voyez *Xenon*).
De même, l'option tir latéral, normalement très pratique pour passer la zone décorée de tubes est quasiment inutilisable.
En revanche, le décor scrollant sous le vaisseau est assez fidèlement rendu. Les principaux tableaux du jeu sont respectés. Les grands monstres mécaniques de chaque fin de secteur sont aussi présents. La précision des tirs adverses est toujours aussi diabolique, vous obligeant à bouger en permanence pour survivre.
Dans l'ensemble, le jeu reste assez agréable bien que cette adaptation soit nettement inférieure à l'original. Je reste convaincu qu'il était possible de faire beaucoup mieux sur le ST. Cette conversion est d'un niveau raisonnable, mais décevra certainement les fanatiques du véritable jeu d'arcade.

EDITEUR	Imagine
GENRE	Arcade
GRAPHISME	bien
ANIMATION	pas mal
SON	potable
INTERET	moyen
DUREE DE VIE	quelques semaines
NIVEAU	moyen
PRIX	249 F

J'achète plutôt la machine d'arcade.

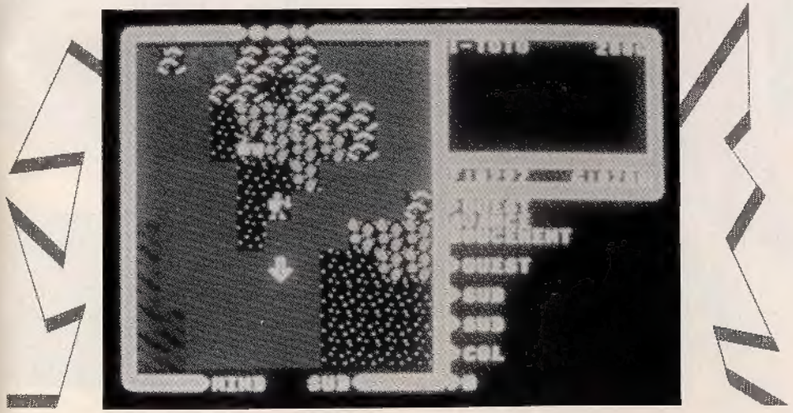
ULTIMA IV
Quest of the Avatar

Ultima est probablement le plus connu et l'un des plus anciens jeux de rôle sur micro. Lord british a entraîné des milliers de fans à la découverte des territoires barbares de ses trois premiers épisodes. Quatrième volet de l'histoire de Britannia, *Quest of the Avatar*, est le plus réussi d'entre eux.
Dans *Ultima IV*, il y a toujours des dragons, des fantômes, des hydres, des orcs, des pirates, des serpents et des squelettes... donc il y a toujours des combats sanglants !
Il y a toujours des villages, des villes, des donjons, des îles, des continents et des océans à explorer... des milliers de petites cases où l'on peut déplacer son personnage. Il y a toujours un scénario fantastique riche en rebondissements et en trouvailles... des runes magiques aux autels mystérieux, des pierres pourpres de l'honneur jusqu'à l'ordre des chevaliers du serpent d'argent.
Le monde à explorer dans cette quatrième édition est encore plus vaste. On peut lancer des sorts de manière beaucoup plus complète et complexe (en réunissant d'abord des ingrédients). Les discussions avec d'autres personnages sont beaucoup plus riches et atteignent le niveau d'un véritable analyseur de syntaxe ; il faudra d'ailleurs en convaincre certains de vous accompagner. La définition de votre personnage en début de partie a été rendue plus interactive avec l'intervention d'une gitane et de ses tarots... Bref, *Ultima IV* est nettement supérieur à ses prédecesseurs même si certains regrettent le mode monochrome d'*Ultima III* (ah !, les puristes !).
Malheureusement, *Ultima* date un peu. Si le scénario reste excellent, les graphismes et les bruitages ne sont plus à la hauteur de ce qui existe sur Atari en matière de jeu de rôle (*Dungeon Master, Bard's Tale, Phantasie*, etc.). Si les vétérans (ceux qui ont fini *Ultima* I, II et III) trouveront plaisir à retourner vers les mondes magiques de Lord British, les amateurs seront peut-être déçus par cette réalisation médiocre et ces illustrations franchement ordinaires.

Jacques Rippert

EDITEUR	Origin System
GENRE	rôle
GRAPHISME	bof !
SON	bof !
INTERET	scénar. oh !
JOUABILITE	confirmé
DUREE	trois à six mois
PRIX	280 F

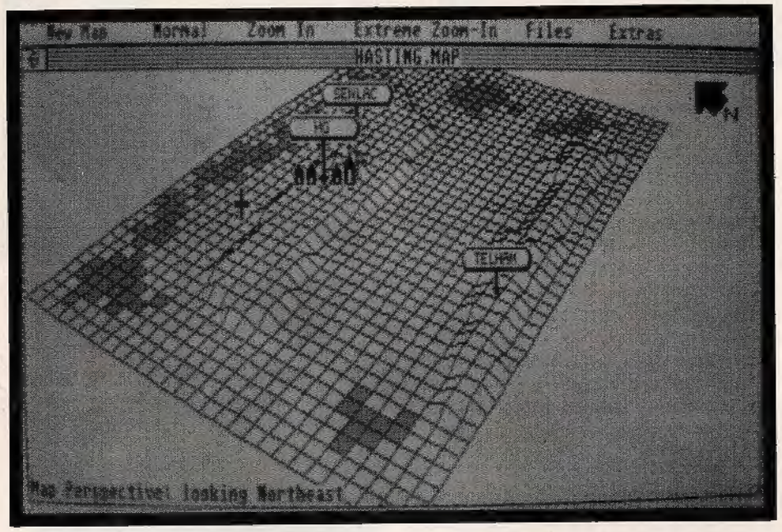
Je n'achète pas, même pour compléter ma collection.



UMS
Universal Military Simulator

Voilà un bon logiciel de stratégie militaire U.M.S édité par Firebird. Le but du jeu : se concentrer uniquement sur la bataille. Avec ce logiciel, il est possible de recréer des situations de bataille déjà existantes, telles que la bataille de Waterloo ou celle de Gettysburg, entre autres. Il est aussi possible de créer ses propres batailles sorties uniquement de son imagination, et faire s'affronter deux armées de périodes différentes, ou une armée imaginaire contre celle de Napo-

léon par exemple, ce qui rend les possibilités de ce jeu presque illimitées.
UMS fonctionne aussi bien sur moniteur couleur (moyenne résolution) que monochrome, la gestion se fait au clavier ou à la souris. Dans le coffret, deux manuels : l'un en français, l'autre en anglais, et une carte topographique de la bataille de Gettysburg.
En début de partie, cinq options sont proposées :



— exécution de la simulation ;
— création d'un scénario (elle permet d'opposer sur un champ de bataille deux armées provenant de deux périodes différentes) ;
— création du champ de bataille ;
— création d'armées ;
— quitter le programme.
Choisissons l'exécution d'une simulation. Apparaît alors un tableau sur lequel s'affichent les différents scénarios de guerre. On y trouve les batailles d'Arbella, d'Hastings, de Waterloo, de Marston Moor, de Gettysburg, et la bataille de Bulge. Au cas où vous auriez sauvegardé un scénario, une fenêtre est prévue à cet effet pour le charger. Dans le futur, des disquettes de scénario sont même prévues par l'éditeur comme c'est le cas avec *Flight Simulator*.

La bataille de Gettysburg a été validée. Le champ de bataille apparaît sur une carte en trois dimensions (relief compris) et les armées en présence sont différenciées par leur couleur (noire ou blanche). Les noms des différents corps d'armée sont inscrits sur des petits drapeaux, prolongés par une flèche vers le bas, indiquant ainsi leur position.
Comme c'est confus ! La vue d'ensemble du champ de bataille nous laisse voir tous les drapeaux. Il est impossible de les lire tous car ils se superposent. Quel fouillis ! Heureusement, on peut changer de point de vue (nord-est, sud, sud-ouest, etc.). La vue n'est pas encore assez claire ? Qu'à cela ne tienne, enclenchons le zoom et la vue s'éclaircit aussitôt. Un extrême zoom permet d'observer les zones avec un fort grossissement. Il est aussi possible d'enclencher un zoom automatique, qui effectuera un zoom vers n'importe quelle action importante lors d'un combat.
Passons maintenant à l'action. Menu bataille contient un grand nombre des fonctions nécessaires pour exploiter pleinement *UMS*. L'on peut transmettre des ordres aux unités (déplacements, attaque...), sélectionner les cibles de tir de telle ou telle unité. Une fois toutes les instructions transmises, il suffit d'observer le déroulement de la bataille. A tout moment, il est bien sûr possible de réintervenir sur ses choix. A partir de la fenêtre bataille, il est possible de sauvegarder la partie ou de l'imprimer.
Chaque corps d'armée a ses propres particularités, telles que la résistance, la vitesse de déplacement, le moral de la troupe, l'efficacité au combat, les mouvements déjà effectués... Il est possible de faire cette simulation à deux, ou bien contre l'ordinateur.
Lors de la création d'armée, tout un tableau de drapeaux apparaît, ce sont ceux des différentes armées contenues dans le programme. Outre une totale création, il est possible de modifier l'une des armées des scénarios déjà existants pour en voir les conséquences lors de batailles.
Après avoir créé son armée, dessinons un champ de bataille. Pour cela, deux méthodes. Placer des collines, des forêts, des villes, etc., à loisir. Ou bien demander à l'ordinateur de générer aléatoirement un décor. Il est également possible de travailler sur une carte déjà existante et de la modifier.
Les amateurs de jeu d'aventures ou de rôle s'empresseront certainement de créer grâce à ce générateur de cartes leur propre module (et de le sortir sur imprimante).
UMS est un excellent logiciel dans son genre. Ses possibilités sont énormes étant donné que l'on peut créer ses armées, son terrain, son scénario. La vision en relief du champ de bataille et l'utilisation d'un zoom sont très intéressantes. C'est vraiment un jeu pour les amoureux de stratégie. Et puis, faire la guerre sur un ordinateur, n'a jamais tué personne non !

Pat

EDITEUR	Firebbird
GENRE	wargame
GRAPHISME	relief
BRUITAGE	aucun
INTERET	colossal
PRIX	249 F

J'achète.

MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F
Super SKI
AMSTRAD CPC
THOMSON
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édités... écrivez-nous !!
Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE

Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

photos d'écran tirées de l'AMIGA

CHIP

logiciel disponible pour AMIGA – ATARI ST – PC

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne

Tél. 43 00 65 64